

ZAHORA

REVISTA DE TRADICIONES POPULARES UNIVERSIDADES POPULARES PROMOCIONES SOCIOCULTURALES DIPUTACION DE ALBACETE



JUEGOS

zahora 8

JUEGOS
populares

Director: J. Lanciano

Consejo de redacción:

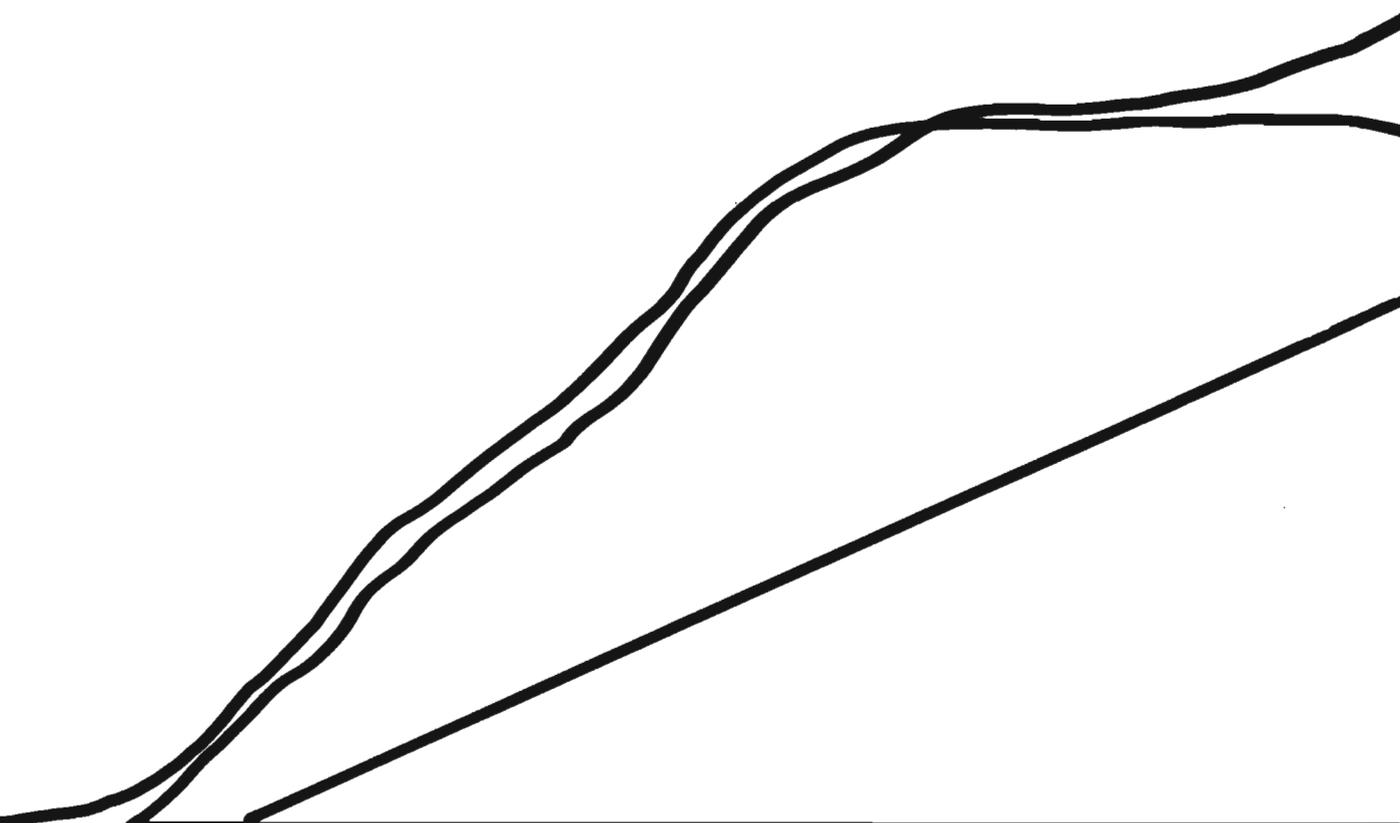
Antonio Soriano Pérez
Flora Molina Pantiga
Juan Luis García del Rey
Rosa Candel Tárraga
Encarnación Carchano García
Javier Hidalgo Romero
Fernando Andújar Hernández
José Reina Martínez

Grupos de apoyo:

- Almansa: Equipo organizador de la Muestra de Artes y Costumbres populares
- Albacete: Seminario de etnología y Folklore de la Universidad Popular. Centro Excursionista.
- Tarazona: Grupo de investigación de la U.P.
- Casas Ibáñez: Grupo de investigación y recuperación de artes y tradiciones populares de la Universidad Popular.
- Fuenteálamo: Grupo de investigación y danzas "Los Caños".
- Hellín: Grupo de investigación de la U.P. Escuela Taller.
- Alpera: Grupo de investigación de la U.P.
- Minaya: Asociación cultural Az-za'faran.
- Riopar: Grupo de temas sobre Riopar de la U.P.
- Coordinadora provincial de folklore.

Diseño portada: Ricardo Avendaño
Diseño interior: Miguel Barnés

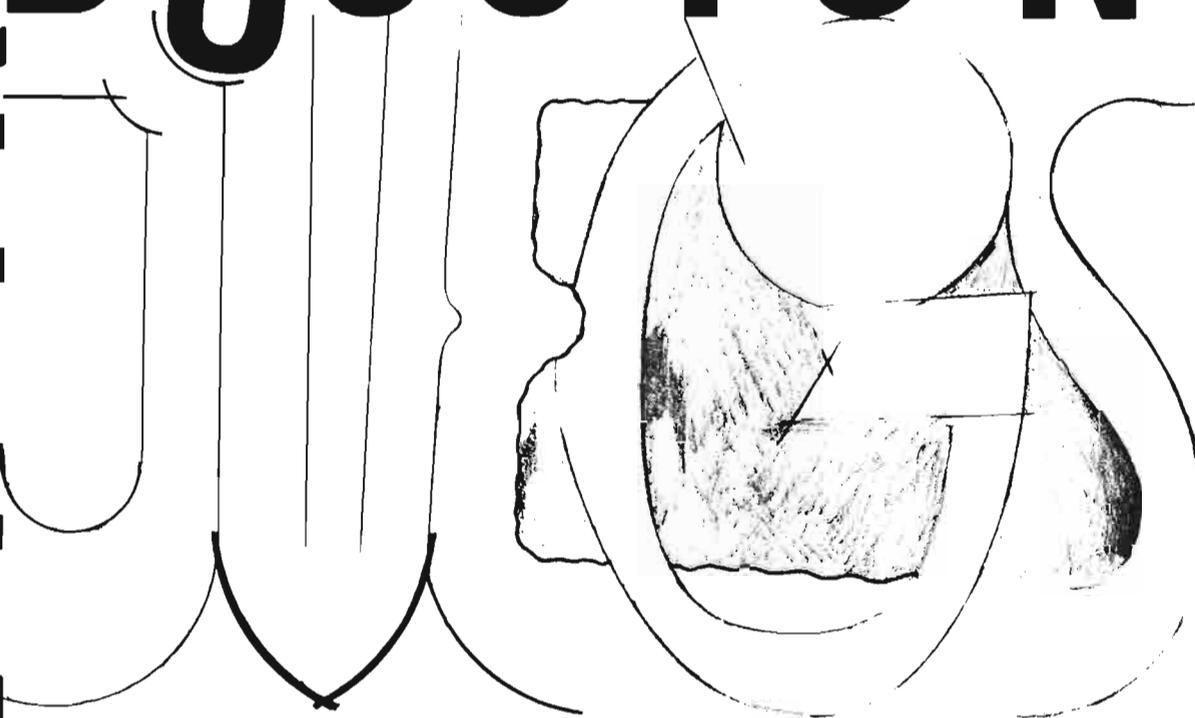




Zahora 8

- Volver al juego. Fernando de la Riva
- Algunos juegos populares
 - Silla
 - Pedretas
 - Echar a suertes
 - Barra
 - Reja
 - El tranco
 - La bolea
 - El chusque
 - El juego de la pelota a mano
 - Las caras
 - Juegos populares de Hellín
- Hacia un mapa provincial del juego
- Ana Arnedo García. Artesana del juguete.
- Manifiesto por el juego

INTRODUCCION



Hemos pensado el monográfico “Juegos” como una -otra- llamada a los albacetenses con el fin de no perder nuestra memoria colectiva, de recuperar nuestra capacidad lúdica, creativa, de comunicación, de relación libre y espontánea a través del juego tradicional.

Fue una propuesta de Almansa la que inició los trabajos:

- Sería interesante conocer el estado actual de los juegos populares en nuestra provincia.... elaborar, si fuera posible, un mapa provincial del juego....

- Conocer los juegos perdidos y enseñarlos en las Universidades Populares....

- Y contactar con maestros, asociaciones culturales, institutos, y ponerlos en práctica convocando encuentros en determinadas fechas del año.

- Los viejos podrían ir a las escuelas y enseñarlos a los niños en tardes de jugar, cantar y contar.

- Podríamos celebrar, quizás, un encuentro provincial anual de juegos populares de Albacete...

Estas y otras conversaciones y el interés suscitado por “juegos tradicionales infantiles” que publicamos en ZAHORA 2 nos animaron a desarrollar la idea.

El equipo organizador de la “Muestra de Artes y Costumbres Populares” de Almansa se encargó de elaborar los cuestionarios, los demás nos limitamos a rellenar unos y pasar otros a los distintos Ayuntamientos.

Nuestro agradecimiento a todos los concejales de cultura, alcaldes de la provincia y a todas las personas que han colaborado con nosotros.

Los juegos que publicamos son una parte muy pequeña de los existentes. La selección la hemos hecho en función de que sean juegos practicados por adultos y los más olvidados de la población infantil.

VOLVER al

Fernanda de la Riva Gonzalez

Juego

Buscar una definición, una etiqueta, “¿qué es el Juego?”, probablemente contribuya a matar el propio Juego.

A lo mejor la característica más evidente y perceptible del Juego es que es abierto, gratuito, imprevisible, espontáneo, que nace y muere en sí mismo, que siempre (se mire por donde se mire) guarda una relación directa y mágica con el proceso creativo y, como tal, es capaz de contener en armonía elementos aparentemente dispares.

Tal vez haya que empezar por decir “¿qué no es Juego?”, y echar del terreno de Juego a todos los mercachifles que utilizan su nombre para vendernos cosas que nada tienen que ver, el genuino “Juego Tóxico”.

(Ya está bien de maltratar al Juego: “¿Qué te juegas?. Juégatela. Se jugó el tipo. Te la estás jugando. Estás jugando con esa chica. Un juego de mantelería. Mira que eres juguetero. Me han hecho una jugada. Juego peligroso....”).

Por otro lado es posible que sólo la actuación del Juego, el jugar, pueda explicar el Juego, en cuyo caso este “panfleto” continúa viviseccionan-

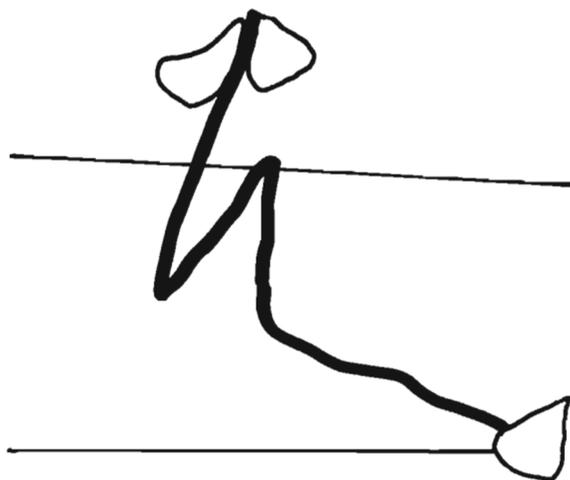
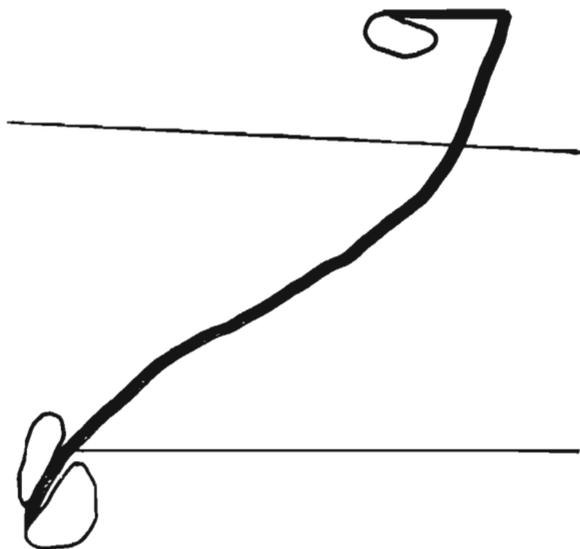
do (paradoja: todo lo que se vivisecciona acaba muerto) el Juego, proponiendo nuevas etiquetas, y lo que habría que hacer es ponerse a jugar, ya. (Si somos capaces, sobra el resto).

En todo caso, acercarse al Juego, jugando el Juego, jugando con el Juego como objeto mismo de jugar, dialogar el Juego.... puede ser un Juego saludable, como si jugáramos un rompecabezas cuyos elementos dispersos nos son familiares pero sólo su conjunto nos permitiera reconocer nuestro propio rostro.

Quién sabe si al conjurar el Juego con la Palabra éste acaba por “encantarnos” y nos fascina y nos arrastra y nos invade y nos inunda y nos transforma y nos ludifica y.....

Al fin nuestro objetivo es (debe ser) jugar, o sea, el fin es el placer y sólo el placer... y lo demás se nos dará por añadidura. También aquí y ahora. ¡Muera el aburrimiento! ¡Viva la Vida!.

Pero... ¿qué es jugar?. En una de éstas hay que empezar por ahí: Sea lo que sea que quieren que sea el Juego... ¿Cómo se juega?. Tal vez el problema se reduce (¿?) a que no sabemos jugar pero resulta feo confesarlo.



Recapitulemos(¿?):

- El juego sólo se explica en el Juego mismo (lo demás es Literatura (a menudo ni siquiera Literatura sino literatura), o sea, lo demás es otro Juego (aunque lo juguemos muy agusto)).

- El Juego no es un algo abstracto, el Juego es jugar.

- Jugar es hacer Juego. El juego es algo que hace y deshace el que está jugando. El Juego se cree y se crea. El Juego es creación y recreación, interpretación de la realidad (jugando sus significados) y también interpretación de la realidad (jugando sus “papeles” como un actor), investigación de las cosas a través de uno mismo, investigación de uno mismo a través de las cosas, aprendizaje....

- No existe el Juego (aunque hagamos la trampa de alzar la voz, en este caso la letra, para nombrarlo -nos gusta tanto-). No existe un, uno solo único común, Juego sino tantos Juegos como jugadores. (Al menos se conocen tantos Juegos como autores de libros sobre el Juego).

Pero todo este Juego no nos lleva a ninguna parte (¿?).

El niño juega, el bebé juega (con la luz, con sus manos, con todo su cuerpo...) como juega el cachorro, sin que nadie le enseñe cómo hacerlo, sin que nadie le explique las normas. Sabemos que juega porque sentimos que experimenta, hace y deshace, recibe sensaciones y estímulos ante los que responde con placer; porque repite, recrea, esos movimientos o experimentos que le producen placer; porque busca las sensaciones y demanda los estímulos que le gratifican. Y cada Juego es un escalón sobre el que construye, desde la experiencia puntual, nuevos Juegos, nuevas experiencias: el aprendizaje.

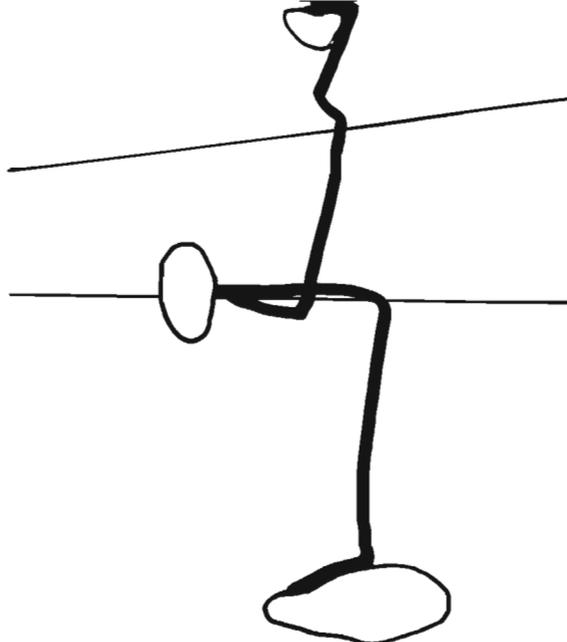
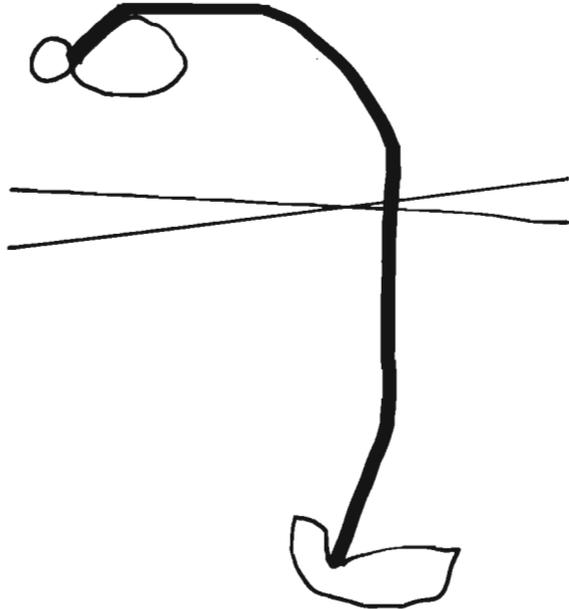
Sin entrar en el análisis del proceso de aprendizaje en el niño, (ver a Piaget), y dando por aceptado (¿?) que éste se desenvuelve principalmente en el campo privilegiado del Juego, proponemos algunas “percepciones”:

El Juego es aquí un impulso, un movimiento espontáneo de encuentro, de contacto con la realidad, donde se prueba, donde se experimenta, donde se aprehende esa misma realidad, sus posibilidades, sus límites, sus respuestas, su capacidad de producir placer, donde se experimenta a sí mismo el que juega, jugando diversas formas de ubicarse en esa realidad.

Conforme la experiencia es mayor, conforme las posibilidades del que juega van aumentando (en su investigación lúdica de la realidad) el material de Juego va aumentando también, se hace más complejo; aunque la estructura del mismo Juego y la actitud del que juega siguen siendo básicamente las mismas, e incluso el resultado (la experimentación de nuevas, y más complejas, formas de relación con la realidad, la búsqueda de ubicaciones más adecuada en la misma) no varía en su esencia.

El movimiento sigue siendo espontáneo, el campo de Juego se va enriqueciendo con nuevos elementos (todo es susceptible de ser jugado), el lenguaje, la forma o vehículo de comunicación o encuentro con el objeto del Juego, el propio Juego, se hace necesariamente más creativo, va adoptando, desde la experiencia acumulada, pautas de desarrollo, normas, reglas, sin perder la espontaneidad del impulso.

Cuando el Juego infantil incorpora al “otro”, juega al otro, el asunto se complica, la negociación, el reparto del espacio, el tiempo y los objetos de



Juego van exigiendo nuevas reglas y normas, impone límites al propio juego. Ello forma parte del aprendizaje, aunque a menudo muchos de los límites vienen impuestos desde fuera, limitando también la espontaneidad.

Cada vez son más las imposiciones, la mayoría de las cuales no tienen que ver con el Juego en sí sino con otros juegos: códigos culturales, sociales, raciales, ideológicos.....

El acceso al Juego, la posibilidad de crear, experimentar, interpretar, expresar... la búsqueda de nuevos placeres, es cada vez menos libre en detrimento de la espontaneidad, en favor de otros intereses o valores, de otras utilidades, de objetivos productivos.

Peguemos la nariz a los escaparates de las tiendas de juguetes, aguantemos estóicamente la avalancha publicitaria de juguetes en la TV.... Es la progresiva relegación del papel protagonista del niño en el Juego que deviene en mero espectador pasivo de un objeto sujeto. La automatización, el intento porque el juguete realice proezas cada vez mayores, acercándose en lo posible a la autonomía del robot, destruye progresivamente el componente de creación, imaginación y fantasía, además de otros muchos componentes, fundamental al Juego infantil.

¿Veremos el día en que el niño sea jugado por un juguete capaz de disfrutar jugando?. ¿No será ésta una sutil conjura judeo-robotica para apoderarse del mundo e imponer la primacía de su raza, objetivamente mucho mejor dotada para aguantar la que se nos viene encima?. ¿Selección natural?. ¿Ciencia Ficción? ¿Pura especulación suicida?.

Hasta ese momento de la vida del niño, el Juego ha sido el vehículo del conocimiento de la realidad y del proceso de adaptación a la misma desde la necesidad y el placer del conocimiento.

A partir de ahí el conocimiento es una obligación (para estar en condiciones de producir más y mejor y poder consumir más) que excluye el placer del Juego o convierte éste en un engaño, en un recurso útil para inocular mejor los conocimientos específicos que se consideran necesarios para que el individuo se integre mejor al proceso productivo y consumista, todo ello sin importarnos un pimiento el Juego en sí.

Un paréntesis.

(En mi opinión, que espero vivamente ver compartida por multitudes de “especialistas” y aficionados, las notas que mejor diferencian el Juego del No Juego son dos. A saber:

La primera centrada en el objetivo, en la finalidad, en la utilidad del Juego. En la medida en que se carga al Juego de finalidades utilitaristas disminuye la cualidad del Juego. El Juego debe ser el resultado de una tensión gratuita (aunque de él se deriven por añadidura multitud de resultados”).

La segunda centrada en el sujeto del Juego, en su actitud frente al Juego. Sólo la espontaneidad, las ganas y la voluntad de jugar, el libre acceso al Juego, la libre aceptación de sus normas y límites, garantizan que estamos ante un Juego y no ante una imposición o rutina vacía donde se finge jugar pero en realidad se hacen otras cosas mucho más infesables.

Estas dos notas aparecen tan íntimamente interrelacionadas que la adulteración de una desvirtúa la otra, imposibilitando el Juego).

Pues bien, mediante una progresiva presión se van violentando las reglas del Juego, aumentando finalidades y forzando disciplinas.

El individuo va perdiendo ese instinto natural de encontrarse espontánea y gratuitamente con las cosas, con los otros, con la realidad, probando, aprendiendo y experimentando el placer de ese impulso original y conociendo sus límites. Y todo ello no por la propia dinámica del proceso de crecimiento sino, como ya propuse anteriormente, por imposiciones completamente ajenas a el mismo, sociales, culturales, ideológicas.... lo que se llama, con increíble descaro, "criterios de realidad".

Una nota al margen.

A estas alturas, el jugador que esto escribe, es decir, el autor, es decir, yo, "pasa", paso de revisar el discurso, detectar sus contradicciones, eliminar reiteraciones, estructurar orgánicamente sus líneas de transcurso, pulir sus recursos..... el que esto juega, espontánea y gratuitamente, se halla incurso de tal manera en el transcurso del discurso que renuncia, sólo por el momento, a interrumpirlo con esos fines utilitarios y, en todo caso, violentadores de su impulso.

Esta es tan sólo una propuesta modesta que pide respuesta, y eso me basta. Sólo por ahora.

Las tendencias uniformistas y masificadoras de este tipo de sociedad excluyen el Juego y lo arrumban al cajón de las "cosas inútiles" sólo toleradas en la primera infancia pero sin cabida alguna en un mundo adulto (¿?), serio, gris y centrado en un objetivo primordial: que no pare la rueda, aumentar el consumo, para que aumente la producción, para que aumente el consumo para que aumente la producción... Hagamos balance.

¿Qué hemos perdido a lo largo de ese proceso?

Espontaneidad, capacidad de probar, de experimentar, placer, creatividad, capacidad de expresión, capacidad de aprender, capacidad de encontrarnos con las cosas, de comunicación interpersonal, de divertirse....

¿Qué hemos ganado?

Control, disciplina, utilidad, capacidad de producción, más cosas para consumir, aislamiento, esclerotización, incomunicación, aburrimiento....

Somos más útiles a esta sociedad, para lo cual hemos tenido que hacer un cúmulo de renunciaciones, lo cual nos permite tener más, pero carecemos de emoción, de entusiasmo, tememos al placer (que no es útil, degrada, duele, es pecado...) como conquista personal aunque ello no sea obstáculo para entregarnos a placeres sintéticos y sin ton ni son, hemos desterrado la creatividad para consumir cultura estandarificada, prefabricada, y sobre todo: nos sentimos solos, y nos duele.

Este podría ser perfectamente el diagnóstico de una neurosis patológica. Esta sociedad está enferma y cualquier tratamiento habrá de pasar necesariamente, o abocar al fin, en el Juego como vehículo de salud, como fuente de comunicación, placer, emoción, creación, entusiasmo.... sea cual sea la ideología que sustente dicho tratamiento. (Este no es un problema exclusivo de la sociedad capitalista. Este es un problema de cualquier "modelo de sociedad" que entienda al individuo como pieza de un engranaje productivo -avance éste hacia la derecha o hacia la izquierda- y lo prepare desde su más tierna infancia preferentemente para ese papel).

Por tanto, la propuesta es: VOLVER, cuanto antes, AL JUEGO.

En el caso del niño es posible, aunque dudoso, que todavía estemos a tiempo. Pero no se trata de cambiar el intervencionismo, la imposición de un signo por la de signo contrario: nadie puede obligar a nadie a jugar. Sencillamente se trata de aflojar, de dejar fluir el proceso del Juego, de respetar el Juego sin intervenciones extemporáneas. O en todo caso, y con mucho cuidado, limitarse a aportar nuevos elementos al Juego, o mejor, facilitar los que demande el propio niño que, con seguridad, lo hará con mayor frecuencia y rapidez de la que nosotros podremos atender.

Esta es la tarea de los formadores, padres y maestros, que, en cualquier caso, deben ser, sobre todo, animadores de Juego. Quiero decir que no basta con las buenas intenciones: o se sabe “encantar” serpientes o es preferible no acercarse a ellas (aunque también podemos extirparles los colmillos venenosos y atizarles un palo cada vez que rechisten, pero ¿eso siguen siendo serpientes?).

Por otro lado, como sugiere Jenkel, no se trata de crear mundos idílicos para los niños mientras perpetuamos un mundo real injusto.

Así, el peligro de las modernas técnicas pedagógicas que utilizan el Juego en su desarrollo es el de sustituir un tipo de presión por otra sin tener en cuenta que no hay Juego sin voluntad de jugar y que el protagonista debe ser siempre el niño y el objeto de Juego extraído de la realidad, concreta y abstracta, donde se desenvuelve el niño, y no de sueños ideales y de utopías nacidas del voluntarismo idealista del pedagogo.

En fin, se trata sencillamente (repetimos) de respetar el ritmo que el niño, en su propio proceso de aprendizaje de la realidad (y sus contradiccio-

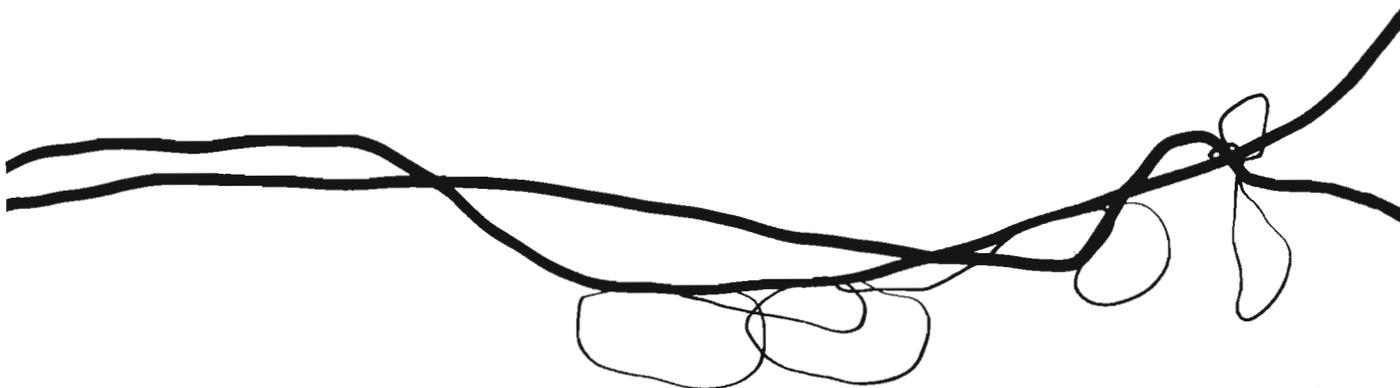
nes), en el Juego, va determinando, limitándonos a animar ese Juego, o mejor, limitándonos a incorporarnos al Juego..... (¡OJO! No se trata de incorporar al niño a nuestro Juego, sino de incorporar modestamente al suyo)... con nuestro propio bagaje experimental.

Pero claro, como el bagaje experimental del adulto es bastante sospechoso, como carece de actitudes lúdicas, de entusiasmo, espontaneidad, ejercicio de la imaginación, facilidad para la comunicación..., como está anclado y convencido de la primacía de lo “útil” y lo productivo, como NO SABE JUGAR, porque perdió el hábito en su propio proceso de “crecimiento” (¿?) e integración.... resulta más que dudoso que sea capaz de incorporarse al ritmo de Juego del niño. Y si fuera capaz de hacerlo, en un esfuerzo de modestia y simplificación, es ciertamente probable que su primera sensación fuera la de una profunda sorpresa y su primera necesidad la de re-aprender, de otro modo, jugando, las cosas.

Y esto nos lleva directamente al caso del adulto.

El adulto, y permítasenos una generalización más, no sólo no juega, expresa, comunica, crea, aprende, percibe... de manera abierta y espontánea; no solamente no está en condiciones de jugar sino que además desprecia el Juego, por infantil e inútil, y no llega a hacer consciente su necesidad de él.

En el mejor de los casos el adulto practica algún deporte, y sobre todo ciertos “juegos” de azar, por gusto del riesgo o afán de lucro, o tal vez llega incluso a poner en Juego su habilidad y su inteligencia en ciertos Juegos de naipes o de mesa, pero sin comprometerse a fondo, refugiándose en la rigidez estricta de unas reglas que difícilmente favorecerán la espontaneidad y la creatividad.



El Juego en el mundo adulto se ha convertido, por fin, en un material de trabajo psicoterapéutico, por su capacidad intrínseca de hacer patentes las pulsiones internas del individuo. (Como si la neurosis y otras osis, o ías y enías no fueran el reflejo de una realidad neurótica, óica y enica).

Dos objeciones.

La finalidad terapéutica del Juego, como su utilización didáctica así sin más, incorpora al mismo un elemento extraño difícil, muy difícil de manejar para que el Juego no se deteriore y no pierda su necesaria gratuidad y espontaneidad. (A no ser que el Juego sea lo de menos. Asunto peligroso).

Por otro lado, como en el caso del formador, el terapeuta debe de ser fundamentalmente un animador de Juego, lo que implica una "reconversión lúdica" que no parece plantearse como requisito previo.

En fin, limitar la práctica del Juego a los adultos supuestamente "desequilibrados" supone partir de dos premisas:

A) Que los demás no están desequilibrados.

B) Que, al margen de nuestro grado de equilibrio, el Juego no es una necesidad primaria.

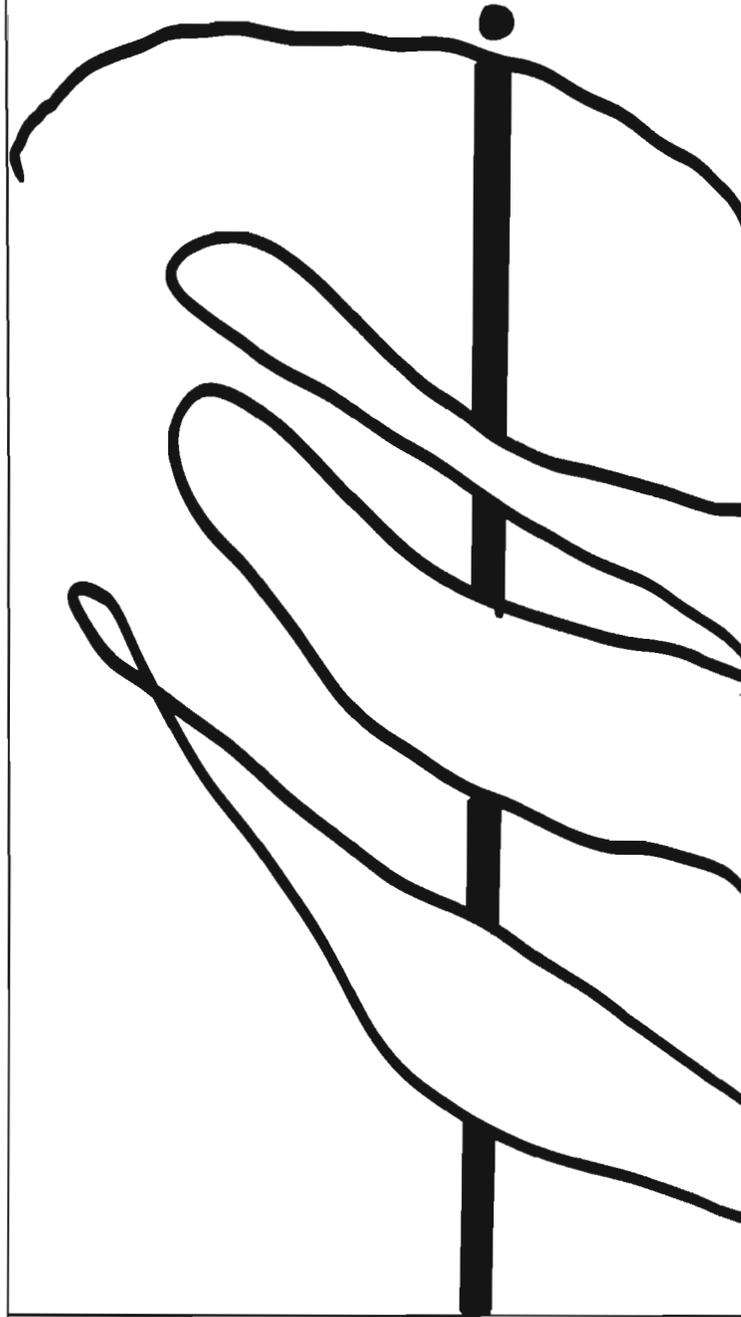
No se me tiren de los pelos los "gurús" y santones, apláquense los ayatholas, recompongan sus vestiduras los que de todo saben: aquí no se inventa nada.... nada que no se tenga que inventar. Hay quien piensa que el Juego es sólo para los niños y los locos. La mayoría actúa como si lo pensara.

El Juego es necesario para todo individuo y en toda circunstancia porque potencia y favorece su espontaneidad, su creatividad, su capacidad para la comunicación, su imaginación, su capacidad de percibir (de otra manera) la realidad y experimentar, probar, aprehender mejores formas, formas más placenteras de ubicación en la misma. Y todo ello de la forma más natural que ha inventado el hombre, de la que le crea menos resistencias, de la que le exige menores rigores disciplinarios.

Y aunque todo eso no fuera verdad, que lo es, el Juego es necesario, sobre todo porque es gratificante, placentero, y el placer es salud, el placer es bueno.

Y además..... (atentos)..... todas esas características que se le suman por añadidura, lo hacen altamente terapéutico y eficazmente didáctico.

Por supuesto que valores como los citados (creatividad, libre expresión, espontaneidad, comunicación, emoción, entusiasmo....) que no son decidida y directamente productivos (aunque los



americanos hallan encontrado la forma de aplicarlos a las cadenas de montaje), no están precisamente en alza en nuestra sociedad pero convendremos en que son sin embargo los únicos capaces de compensar la pendiente de tedio, desencanto, atonía y aburrimiento por la que nos deslizamos.

Un breve inciso.

(Lo sé. Sé que me pongo muy pesado y reiterativo con las mismas historias, pero dos cosas:

A) A ver si así.... se enteran.

B) A ver si así.... logro explicarme).

la propuesta sigue siendo (y esta vez más alto):



¡VOLVER AL JUEGO!

¿Cómo?

Estimulando una nueva (y viejísima) forma de aprendizaje, comunicación, encuentro, potenciando “otras maneras” de percibir “de otra forma” la realidad, experimentalmente, a nivel sensible: JUGANDO, REAPRENDIENDO A JUGAR.

Partimos no obstante de un escollo: la esclerotización, las resistencias adquiridas, el miedo al ridículo, la falta de una evaluación correcta de la importancia del Juego, la existencia de todo un aprendizaje deformado y deformante.....

Poseemos al menos ciertas ventajas de partida: que no hay que inventar el Juego, ya lo está haciendo mucho tiempo. Que todo es susceptible de ser jugado (Sí, sí, ya sé que eso exige, por sí solo, un debate, pero se quiera o no: todo es susceptible de ser vivido, visto, sentido, conocido, expresado, comunicado, experimentado.... desde otra perspectiva, desde una actitud lúdica^(*)). Que la única infraestructura que requiere el Juego es su propio acto, el hecho de jugar. Que, a diferencia del niño, que va aprendiendo el Juego de jugar conforme lo va jugando, el adulto posee pautas y referencias de la realidad que le permitieran orientar y vivir su aventura lúdica desde perspectivas más claras y objetivas.

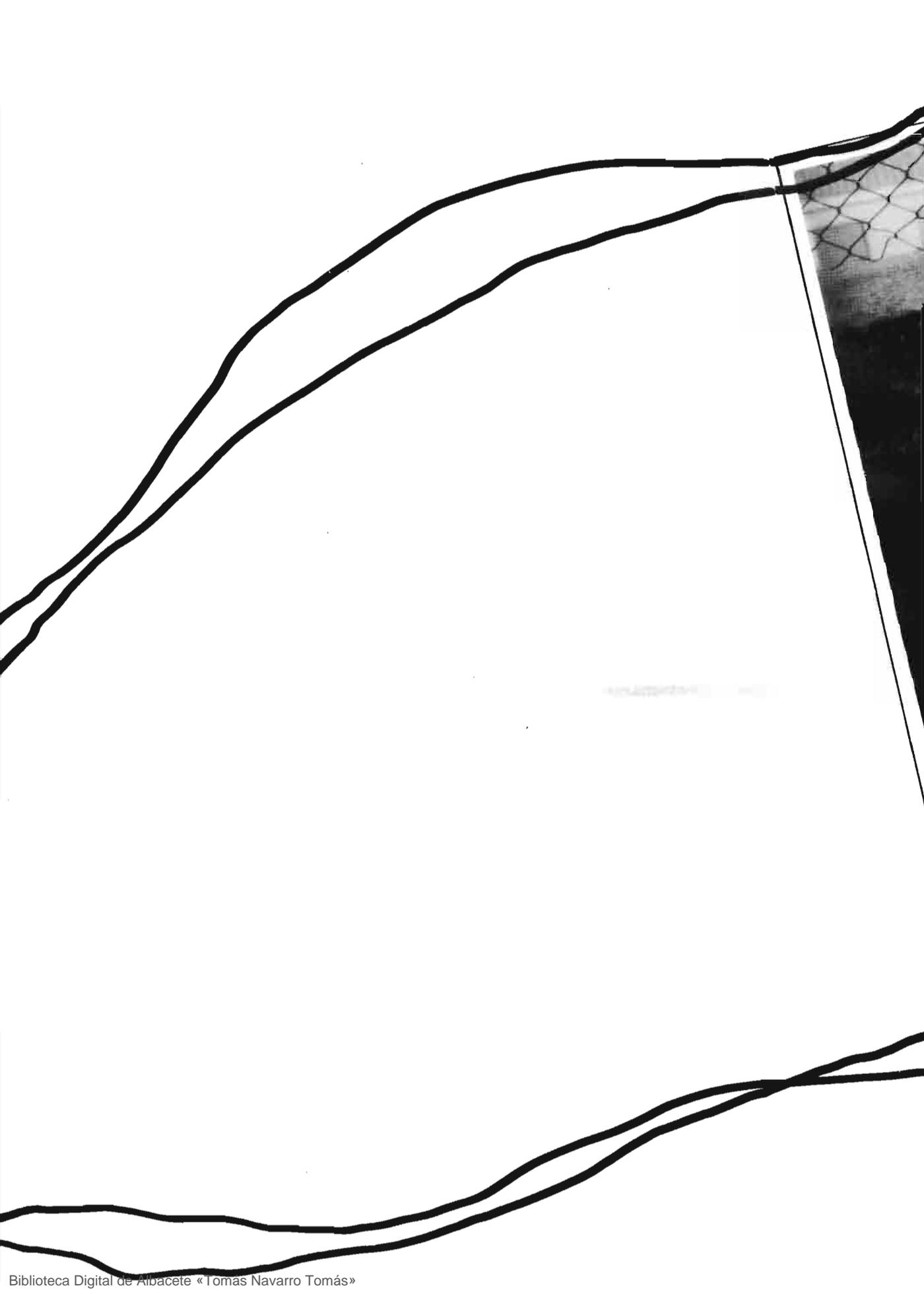
Creemos firmemente que el Juego es capaz de transformar al adulto, abriéndole nuevos horizontes vitales, descubriéndole formas más gratificantes de relación con los otros y con las cosas.

En cuanto a la forma de abordar esta especie de “revolución del Juego”, la experiencia permite afirmar que, en la mayoría de los casos, y salvo que las resistencias al Juego sean el resultado, o el síntoma, de problemas profundos de la psicología del sujeto en cuestión, una vez salvados los miedos iniciales al ridículo y experimentado el placer de jugar, el Juego es capaz de fascinar, en su riqueza de posibilidades, al individuo. Este, poco a poco, va rescatando de su propia experiencia lúdica adormecida, los elementos precisos para dotar a su Juego de un valor y contenido creativo, expresivo, comunicacional y perfectamente adulto (en cuanto que no está en contradicción con la razón, por el contrario la asume como un rico elemento más a jugar).

En otras palabras, el adulto puede, y de hecho lo consigue en muchos de los casos que conocemos, recuperar el hábito de Juego, la actitud propia del Juego, una cierta forma de “mirada lúdica” que sin duda es factor de equilibrio y crecimiento personal, y también un trampolín idóneo para zambullirse en campos más complejos y elaborados de la percepción, interpretación y expresión de la realidad: cualquiera de las manifestaciones o formas del proceso de creación artística.

Y concluimos donde empezamos, con una invitación directa a descubrir el Juego jugando. Sin más.

^(*) La pauta para distinguir un Juego de algo que no es juego, sigue siendo la que señalamos más arriba: El Juego es siempre gratuito en su finalidad, libre y espontáneo en la actitud del sujeto jugante.





JUEGOS

JUEGOS

JUEGOS

La Silla, Piola y Lique

Chacón Berruga, en su trabajo sobre La Roda de la Mancha, lo considera como uno de los juegos más antiguos. Así lo describe:

“Al juego de la pídola se le llama piola, pero también al montoncito de tierra, a modo de pequeño caballón, que queda entre los pies del niño que jugando amaga o se encorva, o que sirve de referencia para todas las variedades de este juego, con la advertencia rigurosa de que en modo alguno debe ser tocada con el pie ni pisada, pues en este caso el infractor es castigado permutando su puesto con el que está de borrico o amagado”.

Lo juega un número ilimitado de niños. Uno se queda, es el que hace de burro o el que amaga. Se quedará hasta que uno de los que están saltando pierda y lo sustituya.

La madre es quien indica los movimientos. Los demás van saltando en fila india y haciendo lo que haga la madre. El último debe decir “al otro” -ordena al que se queda, que vaya un paso más allá. También puede decir, a dos, a cinco o más pasos.

El sitio desde donde se ha de iniciar el salto se indica haciendo una raya en el suelo con tierra. Nosotros le llamábamos “la casa”.

Existen muchas maneras de practicar este juego. Se puede saltar a:

- Silla: Se salta poniendo las manos sobre la espalda del que se queda y con las dos piernas abiertas.

- Silla y lique: El lique, o espolique es una patada en el culo. Debe hacerse mientras estás en el aire haciendo silla.

Se da también el espolique cuando uno se queda y por alguna razón se tiene que ir. Entonces todos los niños que están jugando, le darán una patada en

el culo, como castigo por dejar el juego a medias.

- Culá: Dar con el culo en el culo del que se queda.

- Piola: Caer en tierra con los dos pies juntos.

- Torera: Saltar con los dos pies juntos y pasados por encima de la cabeza del que se queda.

- Silla al aire: Saltar con los dos pies abiertos, igual que para silla, pero sin apoyar las manos.

Así hacíamos un montón de combinaciones, siempre, repito, según ordenase la madre. La madre podía decir:

- “Silla y lique”.

- “Silla, lique culá y piola”.

- “Torera”.

- “Torera y lique...”.

El salto debía iniciarse siempre desde la casa, procurando no pisarla; pero cuando el que amaga estaba lejos de la casa, el salto podía hacerse con:

- Una media (o un medio).- Se podía poner un pie entre la casa y el que amaga.

- Un entero (o un español).- Dando un salto con los dos pies juntos entre la casa y el que amaga.

- Un tornajo.- Se llamaba tornajo a un entero, una media y un entero.

Se hacían muchas variantes de saltos. Así la madre, antes de iniciar su salto gritaba a toda la fila: “Con un entero, silla, lique y piola”. Y si el que se queda estaba más lejos: “Con un tornajo, torera y lique”, etc.

A medida que los niños van saltando, recitan o cantan -¡vete tú a saber!- pequeños poemas. “Primera y última libertad (de) imprenta”.

La Piola

He aquí dos variantes sobre un mismo tema:

1º LA RODA

*Allá arribita, arribita,
había una montañita;
en la montañita un árbol,
en el árbol una rama,
en la rama un nido,
en el nido cuatro huevos;
blanco, rojo, colorao y negro.*

Al tirar del blanco me quedé manco (se simula estar manco)

al tirar del rojo me quedé cojo (id.)

al tirar del colorao me quedé escalabro (id.)

y al tirar del negro todo el mundo bueno.

2º RIOPAR (recogido a José García Sánchez)

*A la una anda la mula,
a las dos con su coz,
a las tres el espolique inglés,
a las cuatro uñas de gato,
a las cinco te las hincó,
a las seis dos palmas a la ley,
a las siete salto y pongo mi cucuruchete,*

*a las ocho salto y quito mi bizcocho,
a las nueve empina la bota y bebe, (calá,
calá, pero no cae na)*

a las diez otra vez,

a las once llamar a Ponce,

a las doce ya está aquí Ponce

a la una comió,

a las dos se fue al monte,

en el monte montaña había un pino,

el pino tenía una rama,

la rama tenía un nido,

el nido tenía cuatro huevos:

uno blanco,

otro rojo,

otro colorao

y otro negro.

Al coger el blanco me quedé manco,

al coger el rojo me quedé cojo,

al coger el colorao me quedé escalabro

y al coger el negro me quedé bueno.

DOS MODALIDADES DE LA SILLA

1.- El correcales.- Todos los niños saltan a todos. El niño cuando los demás han saltado por encima de él, se levanta y saltará a todos los que antes le saltaron. Cuando no quede nadie a quien saltar, el niño amagará. Así se van corriendo las calles del pueblo.

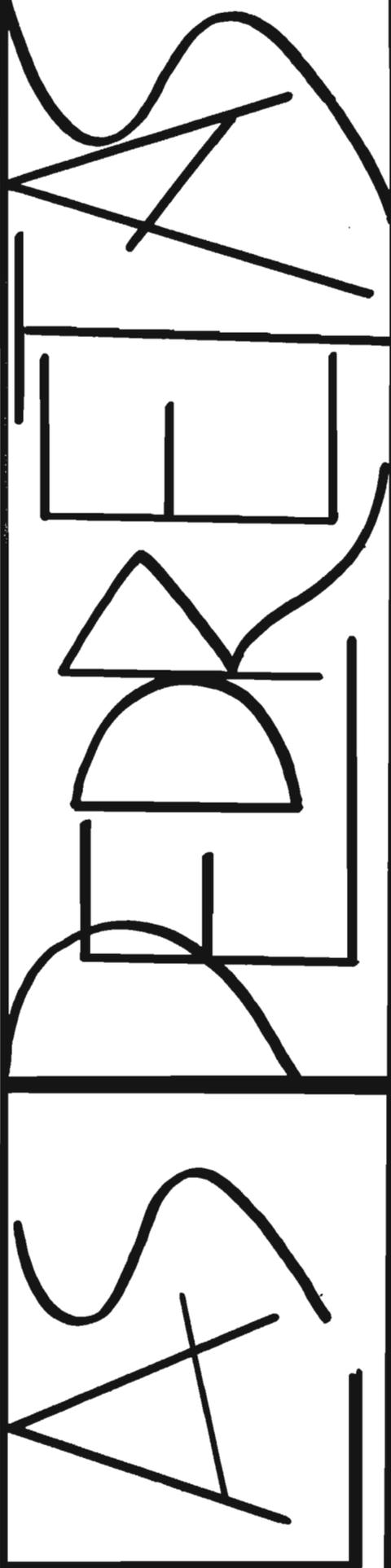
2.- Los nombres.- Chacón Berruga lo explica así: la madre y el borrico, de mutuo acuerdo, designaban el nombre de un objeto, pieza o parte de algo mecánico, cuya cita en el juego provocaría inmediatamente la pérdida del jugador que lo mencionara. Por ejemplo: sobre piezas de bicicleta - anunciaba la madre y saltaba al tiempo que decía un nombre (los pedales, por ejemplo); el siguiente jugador (que ignoraba cuál era la pieza que picaba, es decir que estaba castigada) cantaba el nombre de otra pieza y saltaba; así hacían los demás. Como no se podían repetir los nombres ya dichos, llegaba un momento en que un jugador pronunciaba el nombre de la pieza punible y perdía el juego pasando a ocupar el puesto de borrico.

(De "Juegos Tradicionales Infantiles")

José García Lanciano

(De "Juegos Tradicionales Infantiles")

José García Lanciano



No hace mucho tiempo se podía ver en cualquier rincón de nuestros pueblos a grupos de niñas practicando este difícil y complicado juego.

Hoy parece definitivamente perdido y ni siquiera la gente mayor es capaz de recordarlo.

Agradezco la colaboración de las hermanas Paquita, Flora y Feli Navarro Valero, de Vianos, que me facilitaron toda la información.

Se trata del antiguo juego de tabas, lo que ocurre es que las tabas fueron sustituidas por pequeñas piedrecitas.

Para jugarlo se necesitan cinco piedrecitas pequeñas -pedretas- y al menos dos jugadores.

Para saber quién sale se tiran las piedras primero al dorso de la mano y luego a la palma -siempre con una sola mano-. Quien más piedras haya recogido será el que salga. **“vamos a echar nices”**.

Es un juego completo con distintas fases que todos deben hacer. Mientras no se pierda se seguirá jugando. Al perder, las pedretas pasan al siguiente jugador y se espera turno, siguiéndose el juego luego en la fase en que perdió.

A Las primeras.- Todas las pedretas están en una mano. Se tira una para arriba y las cuatro restantes se dejan en el suelo. Tienes que hacerlo muy rápido pues debes recoger la pedreta que lanzaste al aire sin que caiga al suelo. Se tira otra vez para arriba y se recogen las cuatro que quedaron en el suelo, junto con la que se había tirado sin que se caiga ninguna.

A las más pequeñas se les permitía hacer **cacico**; es decir, cogerlas ayudándose de las dos manos.

B Las tres.- Se tiran igual que para las primeras y para recogerlas se toman, una separada y las otras tres juntas.

Titón: pierdes si tocas o mueves una piedra que no tenías que coger.

C Las dos.- Se recogen de dos en dos.

D La una.- Se van cogiendo de una en una. Una vez cogidas todas, se tira una para arriba y las otras cuatro se dejan en el suelo. **-Una cagá-**

E El puñico pocho.- Se recogen las cuatro del suelo de la misma forma que siempre; es decir, tirando una para arriba. Se vuelven a dejar. La que te queda en la mano la tiras hacia arriba y la vuelves a recoger con el dorso. Se vuelve a tirar, se da una palmada en el suelo y se recoge con la palma.

Se vuelve a tirar al dorso. Con el pulgar y el corazón se coge una de las chinas del suelo y con un impulso de la mano se tira la del dorso al suelo y la que tienes en los dedos pasa al dorso. Se tira para arriba, das una palmada en el suelo y se recoge con la palma.

F Las palmas.- El número de juegos a los que se va, se determina echando palmas. Lo mismo que el echar nices: las piedras que se recojan, nos dicen el número de juegos a los que se va.

Echa palmas la primera que llega a esta fase. Las demás al llegar a las palmas, deben sacar al menos las mismas piedras que la primera. Tienen tres intentos.

G El son.- Se dejan cuatro en el suelo y se van recogiendo una a una. Cuando están todas recogidas se tira una para arriba, se da con el nudillo del índice en el suelo y se recoge.

H Las tobas.- Se tira una pedreta al aire y las otras cuatro se dejan en el suelo. Coges la que lanzaste al aire.

Lanzas otra vez la pedreta al aire y coges una del suelo. Se deja aparte. Tiras la que te queda en la mano y la recoges junto con otra de las tres que quedaron en el suelo. Tiras esas dos para arriba y coges otra del suelo junto con esas dos. Tiras las tres para arriba y coges la que te queda. Tiras al aire las cuatro, das una palmada y las recoges.

I La sisa.- Todas las pedretas se echan de la palma al dorso. Las que caigan al suelo se recogen con los dedos pulgar y corazón una a una y se tiran al dorso, cayendo al suelo las que antes estaban allí.

J Los puentes.- Se tira una para arriba y se dejan las otras cuatro en el suelo. De la misma forma que siempre; es decir lanzando una para arriba y luego cogiéndola, se van pasando de una en una por el puente formado por los dedos corazón y pulgar de la mano izquierda, o bien sustituyendo el puente por una raya en el suelo.

Para el juego de las pedretas también había fórmulas y cancioncillas. He aquí un ejemplo:

(En cada verso se tiran las cinco pedretas para arriba, das una palmada en el suelo y las recoges sin que se caiga ninguna).

*Palmas,
castañas,
almendras
y turrón.
Qué rica
colección,
que una
y que dos.*

Echar a Suertes

Bron, cai, mai...; Santa Bárbara bendita...; Santa Catalina hija del rey moro..., etc.

El niño es quizás el más imaginativo y creador, a la vez que el principal conservador de la tradición oral.

Hoy día, si alguien quiere conocer los anuncios de la televisión más populares, sólo tiene que prestar oído a los juegos de los niños. Los viejos romances, las bellas cancioncillas populares, los ancestrales ritos, etc. han sido olvidados en beneficio de la abominable civilización consumista.

Una muestra de los plones más corrientes en nuestra provincia, es esta selección, sacada de gran parte de sus pueblos.

“El arte mismo era un juguete: jugábamos con él.... Recuerdos de niñez y mocedad”

Don Miguel de Unamuno

Siempre, antes de empezar a jugar, echábamos suertes para ver quién se quedaba. Era como un rito sin el cual, el juego no tenía gracia. Me acuerdo, que algunas veces duraba más el echar a suertes que el juego mismo.

- A las fórmulas se las conoce con el nombre de **plon, tron, bron** o simplemente “echar suertes”, como decíamos en la sierra.

Hay un montón de fórmulas, casi tantas como juegos. Muchos juegos tenían su plon correspondiente, así, el de “una bolita blanca...” era únicamente para el escondite; el “echar pies”, para el fútbol; el “echar chinas”, para la silla, etc.

Para echar plon, los jugadores se ponen formando un círculo y el niño que recita comienza diciendo “¡Plon!” y dirigiendo su dedo índice al suelo. Luego irá señalando sucesivamente a cada niño por cada sílaba. El que queda el último es el ganador.

La fórmula sólo se dirá una vez. Si tiene diez sílabas, el décimo será el niño ganador.

Resulta curiosísimo pararse a estudiar este tipo de cancioncillas; recuerdan antiguos hechizos, viejos cuentos, restos incomprensibles de lenguas extranjeras, romances de ciego, burlas, brindis del medioevo cristiano, oraciones, danzas celtas, etc.

*En un jardín había una rosa,
flor con flor, rosa con rosa,
la más bonita, la más hermosa,
que usted escoja.*

*San Juan de Villanaranja,
lo bien que fuma, lo bien que canta,
tiene la barriga llena
de vino tinto, de vino azul.
¿A quién salvas tú?*

*Pinto, pinto, gorgorito,
vende las habas a treinta y cinco,
las collejas, las moralejas,
salte tú por la puerta vieja.*

*Hilo palillo,
hilo palacio,
carabina,
escopetazo.
Si vas a la fuente,
corre,
bebe agua,
monta en ese.*

*En una ventanítica
había una señorítica,
arreglándose el moñitico
por lo político,
por lo simpático,
te quiero tántico.*

*Plon, leche cortada,
agua de fregar,
- ¿qué quiere usted,
para desayunar?
- ¡Café con leche!
Ca-fé-con-le-che.*

*Allí arriba en Caravaca
hay unos cuernos de vaca,
tron, palón, caldera lección,
vete a esconderte a tu puro rincón.*

*En un plato de ensalada
comen todos a la vez.
Chinita bonita,
de sota de bastos,
dice mi abuelita:*

- *¿Cuántas patas tiene un gato?*
- *Cuatro*
- *Una, dos, tres y cuatro.*

*Ayer cagó mi burra
siete moñigás,
la última moñiga
¿dónde fue a parar?*
- *A Madrid*
- *¿Ha ido usted alguna vez a Madrid?*

*Una mosca puñetera
se cagó en la carretera.
Pin, pon, fuera.*

*Pito pito golgorito,
¿dónde vas tú tan bonito?*
- *A la era patatera
pin, pon, fuera.*

*Tron, en el café rifaron un gato
a quien le toque el número cuatro:
una, dos, tres y cuatro:*

*En el arca de Noé (bis)
cabén todos (bis)
en el arca de Noé
cabén todos menos usted.*

*Yo tenía una mona tonta,
¿verdad que sí?*
- *¡Sí!*
*La mandé a por tabaco
y me trajo perejil,
¿verdad que sí?*
- *¡Sí!*
*Rosa con rosa,
clavel con clavel,
¿a quién salva usted?.*

*Al escondite lerite lerón
tres gallinas y un pichón,
el pichón se puso malo,
la gallina se murió,
tú por tú, que te salves tú.*

*Una, done,
tene, catone,
quine, quinete,
estaba la reina
sentada en su silleta,
vino Gil,
rompió el barril,
barril, barrón,
cuéntalas bien,
que las veinte son.*

*Las monjitas de santa fe
suben y bajan por la pared,
la pared estaba rota,
se cayeron de cocota;
no se hicieron sangre,
porque había un elefante;
no se hicieron pus,
porque había un autobús.
Bus, bus, fuera estás tú.*

*Mi mamá compro un vestido
casa de la costurera,
¿dime niña, de qué color
es la tela y de qué manera?*
- *Azul*
Esta niña dice que tiene color azul.

*Bron, cai mai, po, po, po,
alacatú, enememé,
libre está usted.*

*Un macaralo chimparse
macarilí lacué,
un te, un té, un tin tin tin, (bis)
macaralí lacué.*

*Bron, chiviricú,
chiviricá,
chiviricuri, curi fa,
chiviricuri, curi, fero,
la mujer del zapatero.
Bron, libre estás.*

*Un gato se sube a una baranda,
se tira un pedo y dice: ¡caramba,
todos los gatos llevan calzones
y pantalones!.*

*Un pajarillo fue a la fuente,
bebe agua y vete.*

*Plon, una bola de algodón,
patí, patón.*

Lanzamiento de BARRA

Es uno de los juegos más olvidados. Sólo se practica, según la encuesta, en Letur, El Pozuelo y Villarrobledo. Para su descripción hemos utilizado información recogida del folleto “Juegos populares de Cuenca”, editado por el Ayuntamiento con cuense en 1985 y escrito por Miguel de la Fuente Sainz y el folleto “IV Juegos deportivos de Castilla-La Mancha”, editado por la Consejería de Educación y Cultura de la Junta de Comunidades.

El diccionario de autoridades define el lanzamiento de barra como “Género de diversiones, que para excitar la robustez y agilidad suelen tener los mozos; y desde un punto señalado, despedirla de diferentes modos y maneras, y gana el que más adelante su tiro, suponiendo que para que lo sea ha de prender en la tierra su punta o parte inferior”.

La barra es una pieza cilíndrica de hierro o acero, terminada por uno de sus extremos en punta y por el otro en bisel aplanado, con una longitud entre 70 y 90 cm. y un peso que varía de 5 a 11 Kg.

Espacio de juego: El espacio destinado para el juego debe ser plano y no contar con obstáculos que impidan el normal desarrollo del lanzamiento, estando perfectamente limitado por su parte proximal y lateral. Este consta de dos espacios, uno A denominado zona de lanzamiento y otro B denominado espacio o zona de caídas, separados entre sí por una línea llamada de tiro o “esbarre”.

Modo de jugar: Consiste en lanzar la barra a pecho y con los pies quietos, lo más lejos posible, evitando que en el vuelo de la misma dé vueltas en sentido transversal y procurando que ésta tome primero contacto con el suelo con la parte inferior según haya sido cogida por el lanzador.

Se considera tiro nulo:

- Si la barra da vueltas por el aire en su eje transversal.
- Si el lanzador sobrepasa la línea de esbarre tocando con cualquier parte de su cuerpo, antes de que sea considerado el tiro válido.
- Si la barra golpea fuera del recinto marcado.
- Si la barra no golpea en el suelo con la parte inferior, vista según la coge el lanzador.
- Si toma contacto la barra de plano en el suelo.
- Si el jugador en su posición de lanzamiento desplaza cualquiera de sus pies de la posición que mantiene antes de que el tiro sea considerado válido.

TIRO

DE

REJA



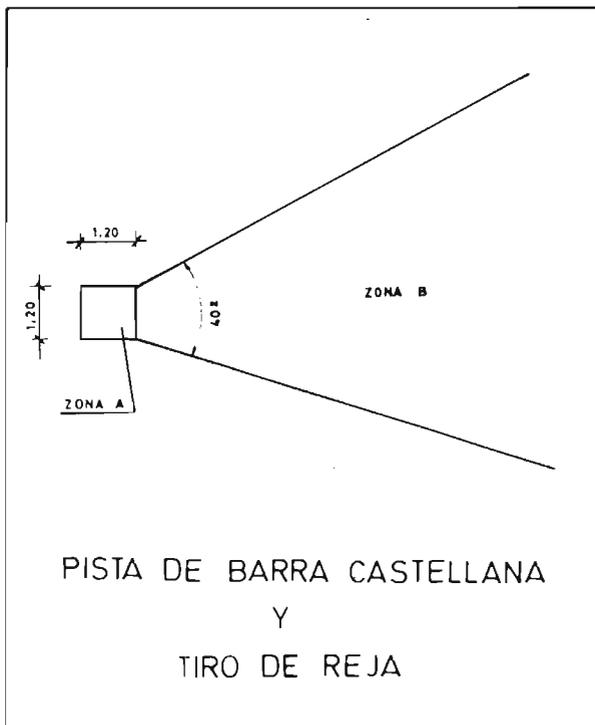
Para describirlo hemos utilizado las mismas fuentes que para la barra.

El objeto que se utiliza en este lanzamiento es una pieza de hierro denominada Reja, que tenían los antiguos arados romanos, utilizados por los labradores de antaño, y que en sus funciones en la agricultura era el encargado de abrir surcos, hincándose en la tierra.

La reja tiene un peso que oscila entre los 5 y 8 Kg. y una longitud entre 50 y 80 cm. Esta tiene una forma irregular, dividiéndose en tres partes: la punta, zona media o de agarre y rabera. El terreno de juego es idéntico al de la barra.

Modo de jugar: Al igual que sucede con el espacio de juego, el reglamento es básicamente igual al de tiro de barra, existiendo dos aspectos claramente diferenciadores:

- El lanzador ha de coger la reja colocando la punta hacia arriba.
- Para que el tiro sea considerado válido, la punta de la reja ha de golpear primero en el suelo, teniendo la obligación de girar, por su eje transversal, en su vuelo, aproximadamente 180°.





En nuestra localidad este juego se conoce por “El Tranco”, en otros lugares de la provincia como **Almansa**, el nombre cambia denominándose “**La Escampilla**”.

Por la información recogida en las encuestas, el origen del juego no se conoce ni tampoco la fecha del comienzo del mismo en nuestra localidad.

Este juego se practica durante todo el año, aunque es en primavera y verano cuando se juega más habitualmente.

Formación de los equipos:

Se juega por parejas o en equipos, el número de componentes de estos varía según las circunstancias, ya que se forman de manera espontánea, en el lugar y momento del juego, aunque aquí no se conoce que sobrepasen de un número superior a ocho participantes.

Para determinar los componentes de cada equipo, dos jugadores echan pies de la siguiente forma:

“Se traza una línea recta, en el suelo, con una longitud de dos o tres metros, los jugadores se sitúan uno enfrente del otro en cada extremo, tratando de avanzar colocando los pies uno junto a otro, el tacón tocando la punta del pie anterior. Avanzando así, enfrentados los dos jugadores, diciendo cada vez que le toque a uno “ese”, el otro repite “con ese”. Gana el último que pueda colocar un pie, aunque sea de forma transversal, si el espacio que queda es demasiado pequeño para poder colocar el último, el pie recto, diciendo “monta y cabe”.

Este jugador es el que elige el primer componente de su equipo, después elige el otro jugador, alternándose así cada uno para elegir a los componentes de cada equipo.

Otra manera de formar los equipos es: Lanzando una moneda al aire, los jugadores eligen antes entre: “cara o cruz”. Según la parte que salga uno de ellos habrá ganado y será quien elija primero.



Colaboran:

Juan Eliecer Martínez Sánchez 81 años

Evelio Carbonell Sánchez 67 años

Demetrio Auión Carbonell 53 años

Información recogida por José Manuel Moreno
(Fuenteálamo, Junio de 1987).

Lugar y objetos que se utilizan en el juego

El lugar debe ser amplio y llano. Se juega en cualquier calle, en la plaza, pero tradicionalmente se ha jugado en las eras cercanas al pueblo que han desaparecido al ampliarse el casco urbano.

En cuanto a los objetos que se utilizan para el juego podemos describirlos:

La paleta.- Es una tabla de madera de dos palmos y medio aproximadamente.

En uno de los extremos se le hace un “mango” para poder coger la tabla con más facilidad, (normalmente se utilizan las tablas de las cubas de sardinas).

El tranco.- Es un cilindro de unos 10 cm. de longitud, de rama de olivo, al que se le afilan las puntas con una navaja, quitándole además todos los nudos o asperezas que tenga, hasta dejarlos completamente liso.

Desarrollo del juego

Sale el primer jugador de un equipo (eligiendo el turno volviendo a “echar pies”). Este jugador le da al tranco en una de las puntas, y cuando está en el aire lo desplaza dándole con la tabla. Esta primera tirada se hace dentro de un semicírculo que se forma alrededor de una piedra o pared. Si el jugador no saca el tranco del semicírculo, que mide unos 10 pies de diámetro, pierde el turno y juega otro jugador del equipo contrario.

Puede ocurrir que un jugador del equipo contrario coja el tranco en el aire con las manos, capazo, camiseta o mandil, etc. en este caso el jugador pierde igualmente el turno, cediéndoselo a uno del equipo contrario.

Si el tranco no se coje en el aire, y cae al suelo, desde este lugar se lanza a la tabla que está apoyada en la pared o en una piedra, esto lo hará un jugador del equipo contrario, si este le da a la tabla, ha ganado el turno y jugará su equipo, si no ocurre así y por el contrario no “atina” a darle a la tabla seguirá jugando el mismo jugador que inició el juego, y, en este caso, desde donde cayó el tranco el mismo jugador lo irá “picando” con la paleta y diciendo al mismo tiempo: “pica la una”, “pica las dos”, “pica las tres” “y la media” (que se da por debajo de la pierna). Así el tranco va lanzándose cada vez más lejos. Por último se cuentan las tablas que hay desde donde cae el tranco la última vez, hasta la línea del semicírculo, y estos serán los puntos, bars o pies que anota el equipo.

Los jugadores de este equipo seguirán jugando hasta que no pierdan su turno por las reglas antes señaladas.

Colaboran:
Emilio Auñón Rodríguez 79 años
Antonio Piqueras Ferrer 48 años
Recoge la información:
Encarnación Carchano García en Fuenteálamo, Junio de 1987

LA BOLEA

Se juega por parejas o en equipos de dos o como máximo tres jugadores. Normalmente estos equipos se forman espontáneamente en los lugares donde se reunían a jugar, que casi siempre era en el camino de las cuevas o en el camino de Montealegre, también conocido como “la cuesta de la bolea”. Para jugar a la “bolea”, sólo se necesita un camino largo (con subidas, bajadas, curvas, etc., que dan las características y dificultades propias del juego) y dos bolas de hierro, de las cuales existen de una, dos, tres y hasta de seis libras, aunque con las que más habitualmente se jugaba era con las de tres libras. Estas bolas no necesitan ningún cuidado para su mantenimiento, puesto que aunque se suelen oxidar o “enrobinar” se les va a rodar por el suelo durante el juego.





Si se puede sacar la bola lo harán en línea recta para lanzarla.

Si no se puede sacar del sitio en que cae, la tirarán desde aquí aunque esto dificulte el lanzamiento.

Además, se ponen de acuerdo en el modo o forma en que la van a lanzar: a “pie parao”, es decir sin mover los pies del sitio, a “pie alante” adelantando un pie, a “dos pasos o a siete pasos”, esto significa salir “blincando” desde una distancia anterior al lugar de “efarre” y al contar los dos o siete pasos se lanza la bola, otra forma es tirar la bola a “pie arrastrao” es decir, arrastrando el pie al lanzar la bola.

Era más habitual practicar el juego en el mes de abril, sobre todo los domingos por la tarde, los buenos aficionados pasaban toda la tarde jugando, y ellos recomiendan practicar el juego con zaptillas o “albarcas”.

Desarrollo del juego

Antes de iniciar el juego se elige el turno del equipo que comienza, lanzando una moneda al aire.

El equipo que acierta es el primero que “efarra”, esto es, un jugador de este equipo lanza una bola intentando alcanzar la mayor distancia posible, continúa el juego un jugador del equipo contrario, y una a vez hechas las dos tiradas, la bola que queda más atrás le da el turno al equipo. Un jugador de este equipo vuelve a lanzar la bola y así sucesivamente hasta que el juego llega al lugar prefijado de antemano para después volver al lugar de “efarre”.

La partida finalizará cuando un jugador “el que más larga la entra” llega al lugar de “efarre” y éste será el equipo que ha ganado la partida.

Este sería el proceso del juego pero hay que tener en cuenta una serie de normas que se establecen al inicio del juego como:

De antemano se ajusta la partida entre los jugadores, se ponen de acuerdo si van a una, a dos o tres partidas, ganará el equipo que más partidas gane durante el juego.

Igualmente los jugadores se ponen de acuerdo si se puede o no sacar la bola del lugar que cae para facilitar la jugada o el lanzamiento.



Chusque



Datos generales

El juego del cual vamos a tratar es conocido en la localidad con el nombre de “Chusque”, sin que se conozca otra denominación del mismo.

La información ha sido recogida en Minaya, por miembros de la Asociación Cultural Az-za’ farán, a través de la organización de varias “tiradas” durante estos últimos años, dentro del interés de esta asociación por la recuperación de costumbres tradicionales, ya que era un juego que había dejado de practicarse en la localidad.

Participantes

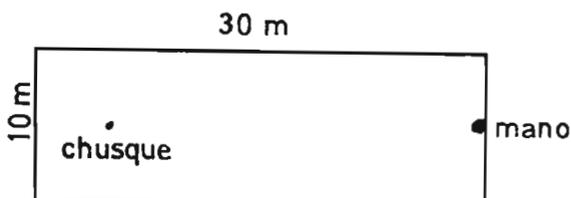
El número mínimo de participantes es de dos, no habiendo un máximo, adquiriendo interés el juego cuando mayor sea el número de ellos, aunque no es conveniente que sea excesivo, dependiendo el número de participantes si se juega por parejas o individualmente.

Cuando el juego se realiza por parejas, lo habitual es que éstas se formen antes de jugar, entre los asistentes, aunque puede haber alguna que esté formada de antemano por estar sus componentes habituados a jugar juntos.

El lugar donde se practica

La zona de juego ha de ser llana, sin piedras, el terreno ha de estar duro y libre de obstáculos de cualquier tipo. Por ello se escogen lugares en la calle que reúnan las características adecuadas, generalmente en el paseo y en el parque del pueblo.

Las medidas de la zona de juego no son fijas, determinándose “a ojo” entre los participantes, oscilando entre unos 30 metros de largo y unos 10 metros de ancho.



Terreno de juego

Objetos que se utilizan

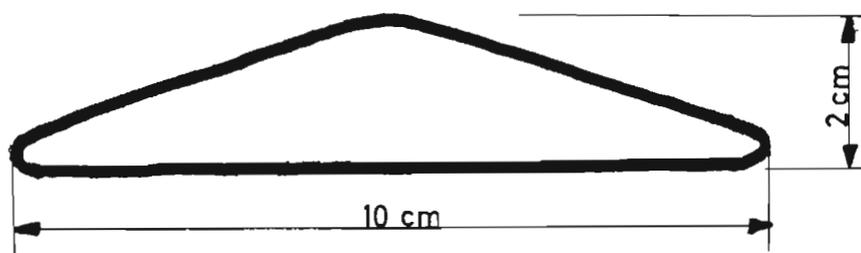
Un “chusque”: Cilindro de madera, de 15 a 20 cm. de altura y de 3 a 4 cm. de diámetro.

Dos “doblonos”: Discos de hierro, de sección cónica bastante achatada, de unos 10 cm. de diámetro y 3 cm. de altura, con un peso que oscila alrededor de los 500 gramos. Suelen llevar adornos en la parte superior.



Chusque con monedas y doblones

Monedas: Cada jugador o pareja de jugadores, coloca una moneda encima del chusque. Si el juego se realiza por puntos, se coloca solamente una moneda cualquiera o una chapa. Metro, cuerda, correa, etc. Para medir distancias entre los doblones y las monedas y entre el chusque y las monedas.



Sección del doblón

El desarrollo del juego

Se coloca una piedra, llamada “mano”, en uno de los extremos de la zona de juego, y a unos 20 ó 25 metros de ella se coloca el chusque en posición vertical, con las monedas o la chapa encima.

Antes de comenzar a jugar, se elige el orden de participación. Cada jugador, si es individual, o un componente de cada pareja, lanza un doblón desde la posición del chusque hacia la “mano”, estableciéndose el orden según la proximidad del doblón a la “mano”.

También se elige la forma de jugar en cuanto a premios obtenidos. Normalmente cada jugador o pareja ha de colocar una moneda (todos del mismo valor) encima del chusque, pero también se puede jugar por puntos obtenidos, en este caso cada jugador o pareja se “juega” una cantidad fija de dinero, la misma para todos, y se coloca una sola moneda o chapa encima del chusque.

Para explicar el desarrollo del juego, vamos a distinguir tres modalidades, según sea individual o por parejas, y se juega a monedas o a puntos.

A) Individual a monedas

Después de colocar cada jugador su correspondiente moneda encima del chusque, y haberse establecido el orden de la tirada, el primer jugador toma los dos doblones, y lanza uno de ellos con objeto de derribar el chusque y alejarlo lo más posible de las monedas que, lógicamente, han caído al suelo. El jugador gana las monedas que se encuentran más cerca del doblón que del chusque. Si gana todas, el chusque se pone en pie, cada jugador vuelve a poner una moneda y el mismo jugador lanza el segundo doblón para intentar repetir la jugada.

Si sólo ha ganado en la primera jugada una parte de las monedas, o ninguna, se dejan el chusque y las monedas que queden en la misma posición que ocupaban al final de la primera jugada, y el mismo jugador lanza el segundo doblón para intentar ganar todas las monedas que han quedado en el suelo.

Si en el primer lanzamiento el jugador no derriba el chusque, el doblón lanzado se deja en el lugar donde ha caído, y lanza el segundo doblón para derribar el chusque. Si lo derriba, el jugador gana

las monedas que se encuentren más cerca de cualquiera de los dos doblones que del chusque. Si gana todas, el chusque se pone en pie y cada jugador coloca una moneda encima, pasando la vez al segundo jugador. Si queda alguna moneda que el jugador no ha ganado, el chusque se pone en pie y las monedas que quedan se colocan encima, pasando la vez al segundo jugador, siguiendo el orden hasta que no quede ninguna moneda para ganar.

B) Por parejas a monedas

Se realiza de igual forma que individualmente, disponiendo cada componente de dos doblones, lanzando el primer componente sus dos doblones, se recogen y seguidamente lo hace el segundo componente, respetándose la posición de las monedas y del chusque al final de la segunda tirada del primer componente.

Las ganancias se las reparten por partes iguales, así como a la hora de colocar las monedas encima del chusque, ya que cada pareja pone una sola moneda cada vez.

C) Por parejas a puntos

Se realiza igual que a monedas, con la diferencia que al sólo haber una moneda o chapa, se realiza un punto cuando la chapa se encuentra a menos distancia del doblón que del chusque. Una vez realizado el punto, el chusque se pone en pie con la chapa encima.

Antes de empezar el juego se determinan cuántas tiradas realizará cada pareja. Si al final hay parejas empatadas a puntos, se realiza otro juego con esas parejas para desempatar.

Origen del juego

No se conoce cuándo se empezó a practicar el juego en la localidad, ya que los más ancianos recuerdan que en sus tiempos ya se jugaba. Tenemos conocimiento de su antigua práctica en otros lugares de la Mancha albacetefía, como Villarrobledo, La Roda, e incluso en la propia capital.

Palabras y frases utilizadas

Picar: Lanzar el doblón de tal forma que caiga de canto y se quede “clavado” en el mismo sitio donde cae.

Dar “panzazo”: Lanzar el doblón de tal forma que caiga de plano y resbale por el suelo.

Forma de coger el doblón
para que caiga de pique



Forma de coger el doblón
para que caiga de panza



Tirando a "mano"



Midiendo



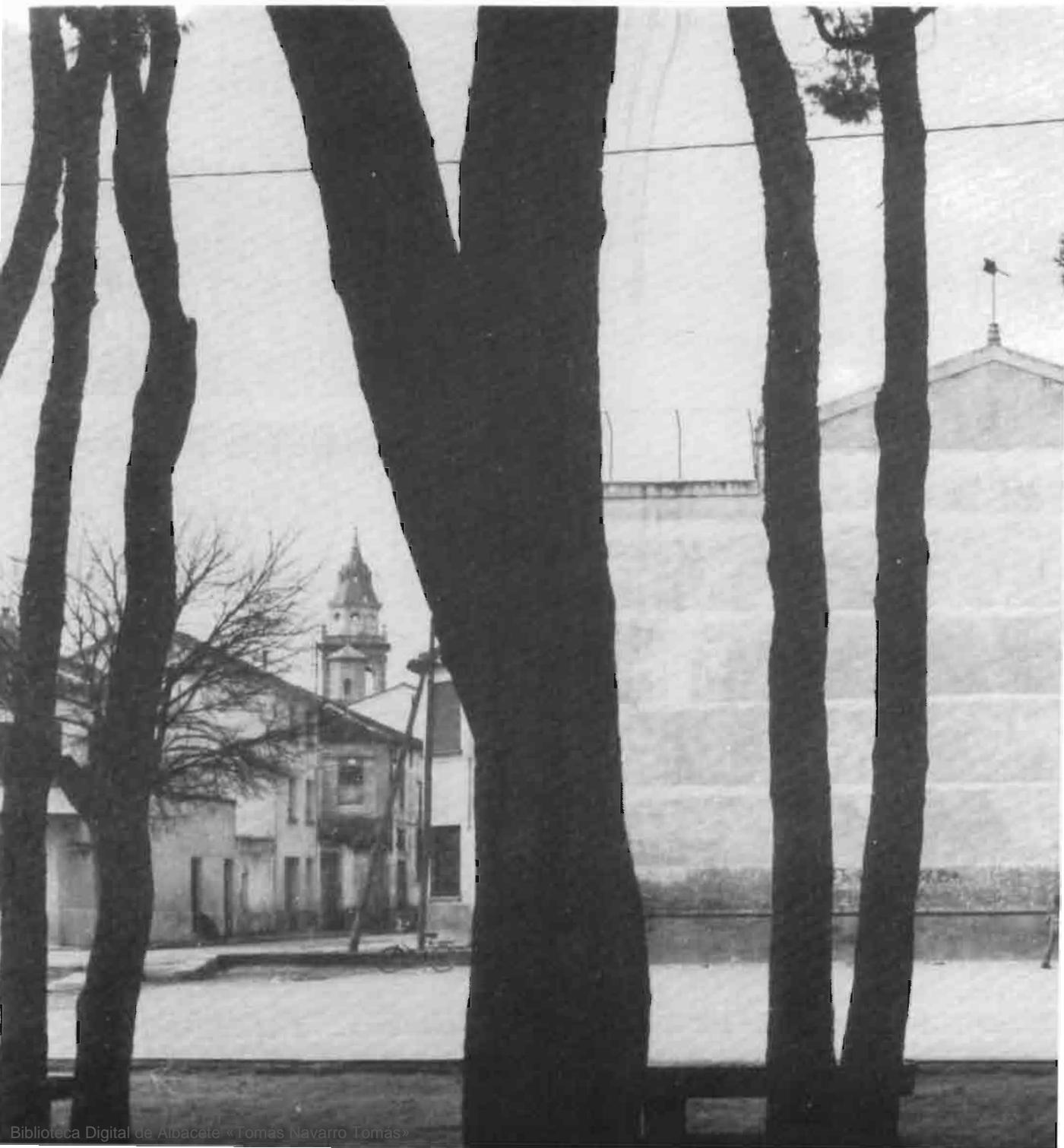
LA PARTIDA

o el juego de la pelota

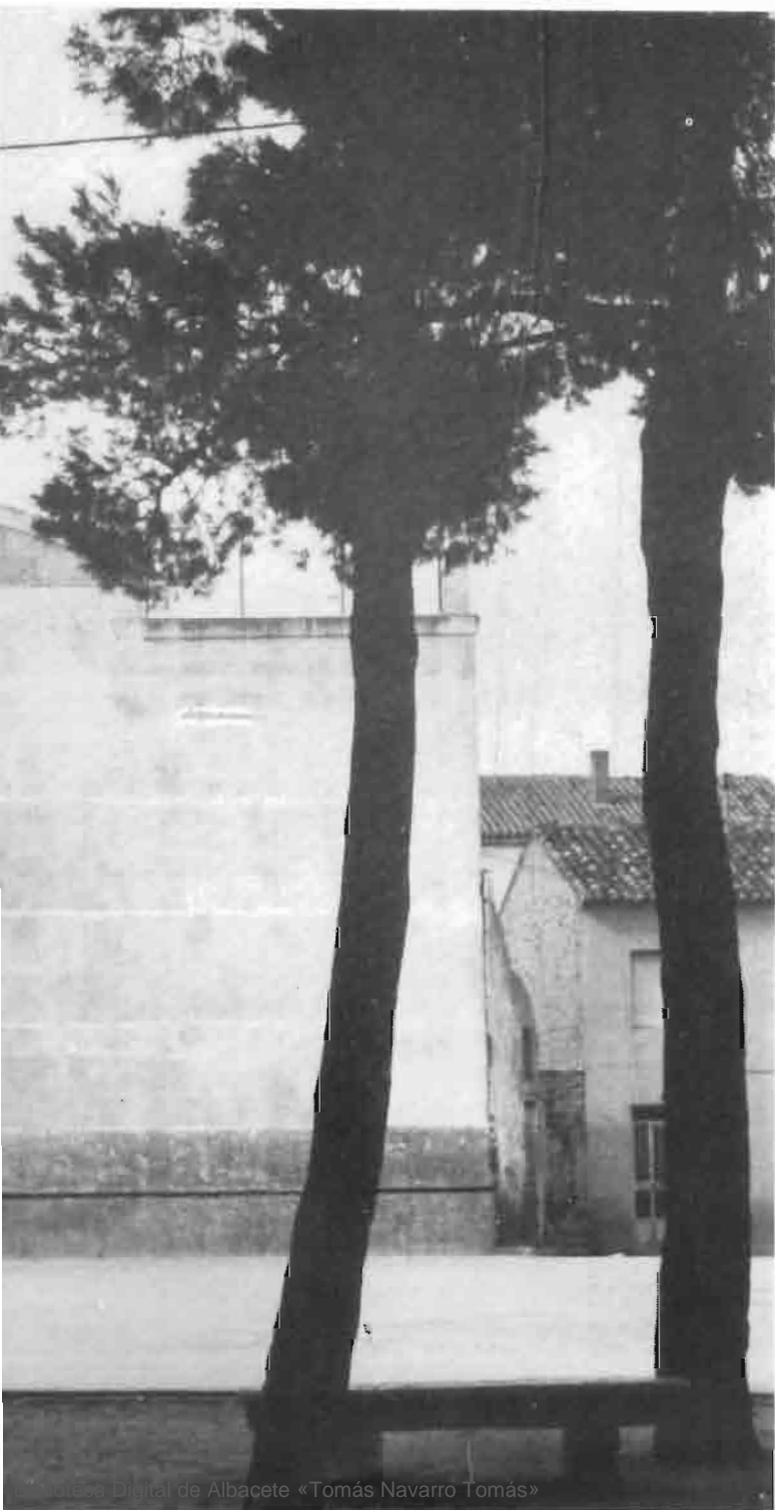
Juan García Sanz

Antonio M. Soriano Pérez

(Del grupo de Investigación y recuperación de artes y tradiciones populares de la U.P. de Casas Ibáñez)



a mano en la comarca de Casas Ibáñez

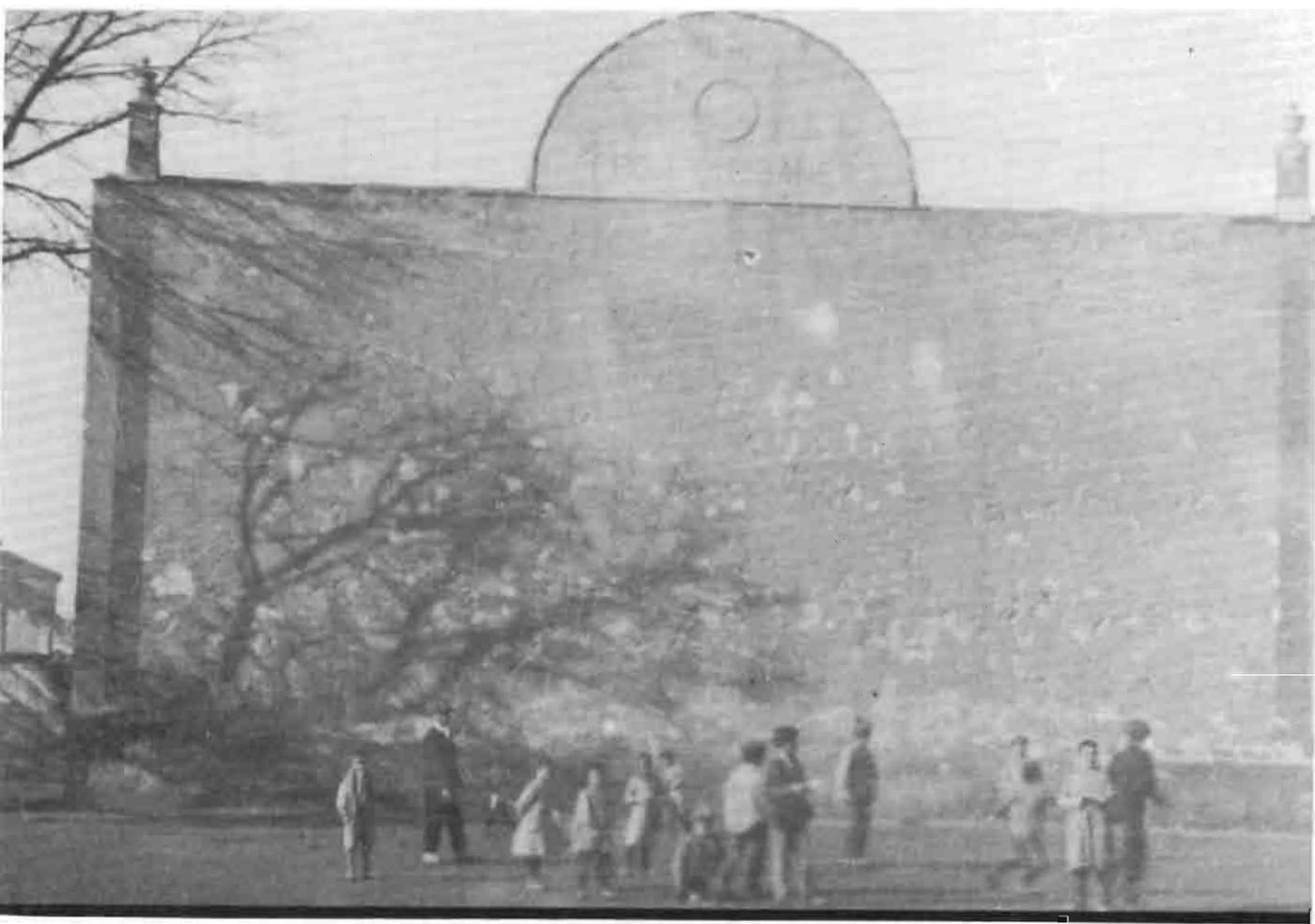


Un monográfico dedicado a los juegos no puede ni debe olvidar un trabajo dedicado al juego de la pelota a mano, tan extendido en toda nuestra provincia; por ello, el grupo de investigación y recuperación de artes y tradiciones de la Universidad Popular de Casas Ibáñez ha querido desarrollar el juego pormenorizando las características, ¡tan distintas a las de otras provincias!, del mismo en esta Comarca del Noreste de la provincia de Albacete.

Dentro del amplio panorama de juegos y deportes tradicionales rurales, extendidos por casi toda la Península, destaca el de la pelota con sus múltiples modalidades, desde el juego a mano sin ayuda de herramienta alguna hasta la sofisticada cesta de mimbre para practicar la cesta-punta (País Vasco). Entre ambas especialidades y como evolución en el transcurso del tiempo, también se encuentran otros como el juego a largo, el rebote y el propio guante, especialidades todas ellas ajenas a nuestra realidad local, en donde el juego más evolucionado y practicado es el frontenis, que se juega, como todo el mundo sabe, con una raqueta similar a la de tenis.

De entre esta gran diversidad del juego de pelota, la pelota a mano es el más tradicional de toda Castilla y, por tanto, de Casas Ibáñez y comarca, resultando el único deporte, junto con las carreras pedestres, de reconocimiento popular entre los hombres adultos. Juego que se practica en toda esta comarca y que cuenta con grandes aficionados y buenos frontones, mal llamados trinquetes, que podemos encontrar hasta en los pueblos más pequeños. De esta comarca, Fuentealbilla, Alcalá del Júcar, Villamalea y Jorquera junto con Casas Ibáñez y, en menor medida, Alborea son los pueblos con una tradición más arraigada y donde todavía se practica con cierta asiduidad durante los meses de abril a septiembre.

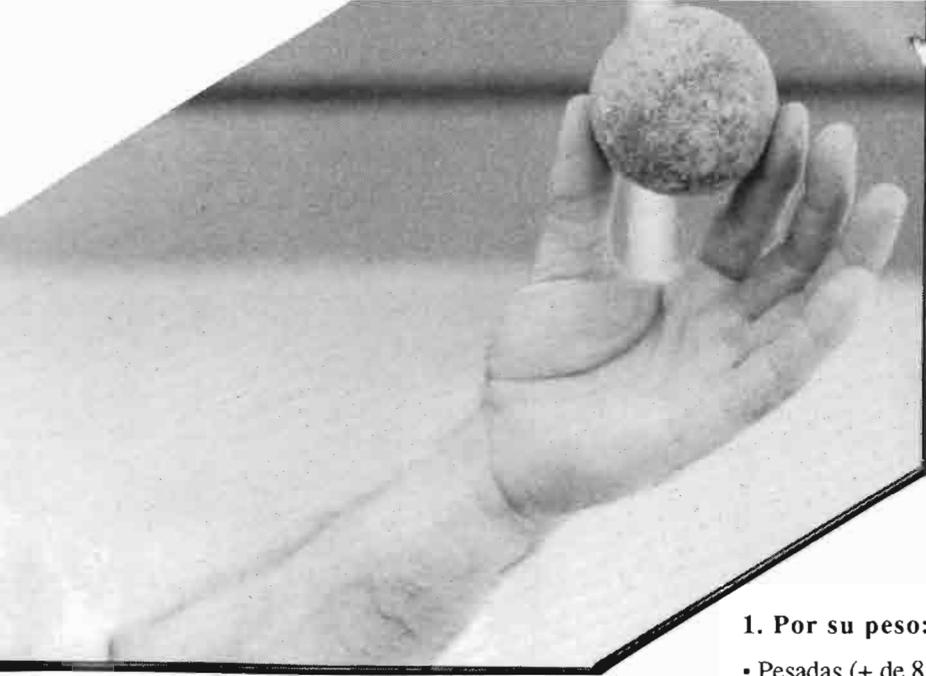
Dentro de la semejanza existente entre la pelota vasca y nuestras “partidas”, nombre con el que se conoce este juego en la comarca (se pueden escuchar con frecuencia expresiones como “Hoy hay partida”, “Vamos a jugar a la partida”, ...), se dan una serie de características especiales que las diferencian y le dan a la partida una personalidad propia, particularidades en las que por estar desapareciendo hemos querido centrarnos, y que giran en torno al terreno de juego, la pelota y las técnicas.



El terreno de juego

El frontón más característico de esta zona es el que se compone de una sola pared, “el frontis”, de unos 20 metros de ancha por unos 9 de alta. Los límites del terreno están delimitados por dos líneas laterales, sobre el suelo, perpendiculares al frontis y que se abren hacia el fondo del frontón ganando cada línea un metro y medio. Dentro del frontis, el único límite está marcado por una línea paralela al suelo, la cual se eleva sobre el mismo aproximadamente 1’10 metros y que solía ser de chapa para apreciar mejor la falta (“¡Falta! Ha sonao”).

El frontis del frontón de Casas Ibáñez está dividido en cuatro partes o “bolos”, alusivos a los adornos en forma de bolos que tienen arriba. La línea de saque está a unos cinco metros, en paralelo, del frontis. Nos estamos refiriendo en todo momento al frontón viejo, construido hacia el 1900.



La pelota

El único material necesario para la práctica de este duro y bello juego, de emulación física y con predominio de la fuerza y la destreza, es una pelota, mucho más importante que el propio frontón, ya que en ocasiones cualquier pared era utilizada para jugar.

Generalmente, la pelota era confeccionada por el propio aficionado o por artesanos locales, fundamentalmente zapateros. Su estructura consistía en una “madre” -inmejorables eran las de tripas de pollo, que hacían que la pelota tuviese ese sonido seco tan característico-, una envoltura de trama, lana, etc., y por último los “forros”, formados por dos piezas de material suave en forma de ocho, cosidos de tal modo que protegiesen las costuras y que conservase la perfecta forma esférica de la pelota. Esta construcción artesanal de la pelota daba a cada una sus propias características, existiendo toda una jerga diferenciadora:

1. Por su peso:

- Pesadas (+ de 85 grs.)
- Ligeras (- de 70 grs.)

2. Por su tamaño:

- Grandes (La que se aproxima a la vasca -6 cms.)
- Pequeñas (La que se aproxima a la valenciana -4 cms.)

3. Por su bote:

- Viva
- Muerta
- Ligera
- Sale
- Se pega
- Se escurre

4. Por su hechura:

- Duras
- Pandas (Cuando la trama o el forro han dado de sí, no están prietos).

5. Por el daño que producen:

- Se sienta
- Se agarra
- Pica
- Hace mal

A menudo, los “guachos” -los niños- jugaban con pelota sin forros sólo con la trama al aire.

Dentro de las formas de golpear la pelota y como técnicas propias de esta zona destacan:

1. El machete: Golpe dado con el brazo en ángulo recto cuando la pelota se encuentra a la altura del cuello. Confiere a la pelota una gran fuerza y rapidez, permitiendo dirigir la pelota al tercio inferior del frontis y que tenga en el suelo un bote tendido y rápido. Se trata, por tanto, de un golpe de ataque y de remate de "tanto" (punto), que exige un gran esfuerzo y mucha elasticidad de hombros y cintura. Puede considerarse el golpe más espectacular.

2. El sobaquillo: Golpe que asemeja al lanzamiento de piedras por debajo de la cintura y rozando el "haldón". Da a la pelota una gran fuerza, botando en los 2/3 superiores del frontis y haciéndole salir en parábola hacia el fondo del frontón. Tienen un carácter defensivo.

Algunos jugadores han llegado a dominar este golpe de tal forma que le han dado unas características propias del machete.

3. A palma: Se trata de un golpe horizontal en abanico, como acariciando la pelota, de atrás hacia delante y con vuelo muy amplio del brazo extendido. Golpe ajustado a la raya -chapa- de falta y que hace caer muerta la pelota al suelo cerca del frontis. Es un golpe de engaño, hábil y de remate. Si no se ejecuta oportunamente, concede ventaja al contrario.



Tras concertar la partida, que podía ser “mano a mano”, dos para dos e incluso tres para tres, dándose el caso de que en ocasiones se llegará a jugar uno para dos, de acuerdo al número de jugadores se delimitaba el terreno de juego, normalmente por bolos (tres bolos cuando es a parejas y todo el frontón cuando es tres a tres).

El sorteo para decidir quien saca se solía realizar lanzando la pelota desde la raya de saque a la “chapa de falta”, correspondiendo el iniciar la partida a la pareja que más se aproximaba a la misma.

Entonces se inicia el juego con el saque, que se realiza botando la pelota detrás de la línea delimitada para tal efecto, en un bote, generalmente, hacia adelante para tratar de ganar terreno y así poder dirigir el saque con mayor dificultad para su devolución; la pelota tras chocar en el frontis debe rebasar aquella línea antes de tocar el suelo. Era norma el sacar bien, legal, y sobre todo, en el último tanto.

La pareja que recibe el saque debe devolver la pelota al frontis, bien al aire o después de botar una vez en el suelo. Si la pelota bota fuera de las líneas que delimitan el terreno de juego, se considera perdida por el último que la ha lanzado, sacando entonces el equipo contrario. Y así sucesivamente hasta llegar al tanteo acordado, generalmente de 21 y “la novia” (el último tanto: “21 a 14 y va la novia”).

En las partidas que despertaban un especial interés había siempre un anotador, “el que las canta y apunta”, que generalmente señalaba en el suelo con una raya cada uno de los tantos, cantando el tanteo de vez en cuando o al ser solicitado por el público o jugadores (siempre se canta primero los tantos de la pareja que saca).

Dentro del lenguaje del apartado de tantos, destaca el empate que se cantaba diciendo “A tantas” y dentro de los resultados, si una pareja no llega a hacer la mitad de los tantos, se dice que “no ha llegado a buenas” o “se han quedao en malas”. Cuando la diferencia de tantos era considerable, la emoción se centraba en intentar llegar o no “a buenas”.

Cuando se va a jugar el último tanto, se cantaba y se canta “Va la novia”. El anotador era invitado a la posterior celebración que hacían las parejas.

Las propias características de los frontones que eran típicos de esta comarca -como son la anchura del frontis y del terreno de juego, la ausencia de pared lateral y las líneas laterales que abren hacia el fondo- así como las particularidades de la pelota, hacen que el desarrollo del juego sea completamente diferente al juego de pelota de otras provincias y comunidades o al que hoy se practica en esta comarca.

Estas características presuponían una distribución distinta de los pelotaris sobre el terreno de juego: frente a la actual posición que ocupan los delanteros y zagueros, nuestros pelotaris se colocaban a derecha e izquierda cuando jugaban a parejas, colocándose uno más en el centro cuando jugaban tres para tres (ahora nunca se juega tres para tres). Por esta distribución de los jugadores y por la anchura del frontis, “los tantos” eran jugados con frecuencia atrás como a lo ancho, interviniendo con asiduidad todos los jugadores y resultando de corta duración. El hecho de jugar a lo ancho hacía que el terreno de juego necesitase un espacio fuera de las líneas laterales, siendo frecuente que el jugador devolviese la pelota a dos o tres metros fuera de esa línea. Lo que también permitía un juego de “marrullería” (entiéndase habilidad para engañar al contrario) en cuanto a que se podían “correr las pelotas”, “amagarlas”, “dejarlas muertas”, etc. En esta modalidad de juego, pues, el pelotari necesita no sólo la fuerza sino también agilidad, velocidad y destreza para moverse en el amplio espacio de terreno que debe defender (delante, atrás, a los laterales).

Estas características del terreno de juego unidas a las ya mencionadas de la pelota permite y aconseja la utilización de golpes como el machete, sobaquillo y palma, que contribuyen a la vistosidad y a que los tantos sean raramente de larga duración (muy celebrados cuando esto ocurría).

La partida de pelota se rodeaba de unas pequeñas ceremonias y detalles que por lo pintoresco queremos recoger:

- Como todo, las lesiones contenía su jerga: se podía hablar de “pelota sentá”, “mano hinchá” y “moraos”.



• Era corriente, dentro de lo anecdótico, ver a un pelotari pedir al compañero o a un espectador que le pisase la mano o él mismo pasar la mano por encima de la tierra como remedio balsámico.

Con frecuencia, en las partidas los aficionados se jugaban una invitación (“Quien perda, paga”).

Tras una época de brillantez en los años 40-50, con pelotaris como “El Pita”, “El Chato”, hacia los años 60 se inicia una época de “apuestas por fuera” y de partidas concertadas entre los propios jugadores más destacados de la localidad, o éstos contra otros de otras comarcas o profesionales de otras provincias (Valencia...), fundamentalmente, encaminadas al espectáculo y a las apuestas. Precisamente, esta época dorada -“época Campana”- coincide con el principio de la decadencia del juego más popular (aficionados sin competitividad), pasándose a deporte de minoría y adquiriendo con frecuencia estas partidas sospecha de apaño. Por otra parte, se adquiere la costumbre entre jugadores locales de cobrar undinero fijo por partida en contra de la tradición de cobrar sólo el ganador.

Tal vez lo más dramático de esta época sea el sentimiento generalizado de que se debe abandonar el frontón tradicional, el frontón de siempre por el mal llamado trinquete, lo que nos lleva a la pérdida de la tradicional partida para pasar al deporte federado, al juego de pelota vasca. Deporte, que a pesar del gran esfuerzo que están realizando una docena de personas, está en plena decadencia en Casas Ibáñez y comarca. A todos ellos, que aunque abandonaron la práctica tradicional, han mantenido el juego hasta los inicios de los 80; queremos dedicar nuestro trabajo.

El punto: una variedad de la partida

Como una forma de iniciarse los “guachos” en la práctica de este bello juego, surge el juego infantil, “el punto”, que guarda cierta similitud con el mismo, pero que se adapta a las posibilidades y necesidades infantiles.

Se desarrolla en cualquier terreno con una pared -tan pocas exigencias tiene que en Casas Ibáñez se practicaba incluso en las paredes de la plaza de toros (circular, con ventanas y machones)-. En él pueden participar un número ilimitado de jugadores que según van fallando, abandonan el juego. El jugador último de cada “mano” recibe un punto acumulativo, que podrá utilizar para seguir en el juego tras fallar. El primer fallo de cada “mano” lo ocasiona quien lo ocasiona, es el perdón de todos, que viene a significar no tener que abandonar el juego. El fallo de saque siempre se vuelve. La pelota debe devolverla quien mejor dispuesto y más cerca del bote se encuentre o quien haga intención de moverse y devolverla.



Aunque no se conoce a ciencia cierta cuál es el origen de este juego de apuestas, que aparece sin más en muchas de nuestras fiestas populares o los domingos por la mañana en invierno, parece que sus inicios pueden estar relacionados con el jugar-se a suerte ciertas vestiduras de Jesús (según podemos leer en el catálogo sobre el Certamen Nacional de Fotografía sobre Artes y Tradiciones Populares, de 1985, que editó el Ministerio de Cultura). Juego que hoy apenas se practica, aunque en ocasiones todavía podemos ver jugar en la plaza, en la Cañada o en Serradiel durante la fiesta de San Blas (3 de febrero).

Sus casi insustituibles dos piezas, las “careras”, de bronce, tienen la efigie del rey Alfonso XII o XIII.

Uno o varios de los jugadores se constituyen en banca, se “embancan” y van “casando” cada una de las apuestas que el resto de los jugadores, los apostantes, en torno a un corro de unos dos metros de diámetro, colocan en el suelo, generalmente sobre tierra blanda para que no boten al chocar con el suelo las careras. Los jugadores, que pueden ser todos los que quieran, a veces, están regulados por la banca, quien dispone si alguna cantidad va o no va, según sus posibilidades económicas.

Una vez casadas las apuestas, uno de los banqueros coge las careras con las caras hacia afuera (la parte de la “lis” en contacto y ocultas a la vista) y mostrándolas a los apostantes realizando un juego de muñeca para que se vean, las lanza a lo alto -siempre a una altura por encima de los brazos levantados de los jugadores, que de alcanzarlas invalidarían la “mano”/partida. Si alguien aprecia que el que las lanza ha hecho trampa, las ha “fallado” es decir, ha colocado hábilmente una de las caras en contacto con la “lis”; utiliza la expresión “barajo” y pisa su apuesta, lo que viene a significar, que no va, que retira la apuesta hasta la siguiente partida.

Caen las monedas, pueden botar o no, según se juegue sobre suelo de tierra o asfalto o ladrillo, y ¡caras! (gana la banca) o ¡lises! (pierde la banca, es decir, ganan los apostantes); las careras pueden quedar una con cara y otra con lis, en este caso se repite la tirada, generalmente en una misma partida sale varias veces esta jugada.

“El baratero”, muchas veces el dueño de las careras, es el encargado de recoger éstas cuando caen al suelo, manteniendo el orden en el corro y, en ocasiones, ayudando a la banca a pagar o cobrar-recoger las apuestas. a cambio recibe pequeñas cantidades de dinero cuando gana la banca.



Grupo de investigación y recuperación de Artes y Tradiciones Populares de la Universidad Popular de Casas Ibáñez.

VOCABULARIO

Careras: Piezas relativas al juego de las Caras.

Parpayas: Piezas defectuosas.

En barca: Ir a partes iguales en pérdidas y ganancias.

“Ya está copao”: Cuando la banca no quiere más apuestas.

Posar: Acto de apostar, colocar el dinero que se quiere jugar.

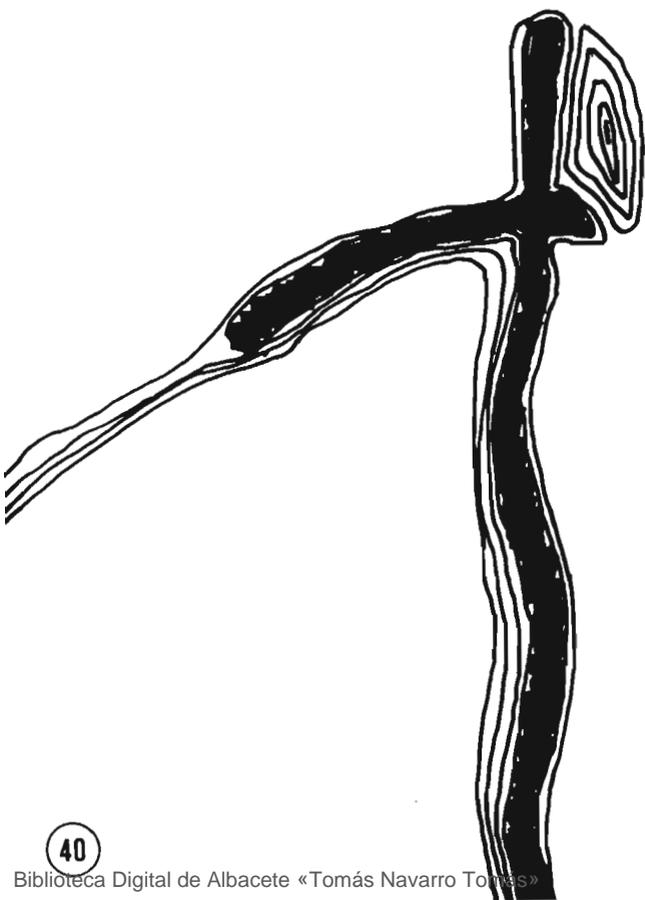
“Me han desplumao”: He perdido todo el dinero que llevaba.

“Fullao”/“Las has fullao”: Ha superpuesto las careras de modo que tenga más posibilidades de que salgan “caras”.

juegos populares de

HELLIN

JOSE ANTONIO INIESTA VILLANUEVA



El sentido de los juegos conforma de alguna manera la personalidad de cada miembro de una comunidad, constituyendo así en cierto modo una de las características de un Pueblo: la relación social con carácter de diversión como prelude de los actos festivos.

Todos hemos participado de esta intensa actividad que se olvida más pronto de lo que imaginamos. Lo prueba la dificultad que supone recordar aquellos juegos de la niñez que forman parte de nuestra cultura popular. Sin embargo hemos encontrado mucho más material del que en un principio habíamos imaginado, recopilándose entre encuestados de tres generaciones y de ambos sexos (aquí tan sólo reflejamos medio centenar aproximadamente) (1). Importante es destacar que como todas las tradiciones que se transmiten oralmente éstas se prestan a múltiples variantes y deformaciones, por lo que pueden existir muchas otras versiones y errores en la transmisión.

Queremos prestar, al menos de momento, una especial atención a los juegos más antiguos, los que presentan un mayor valor etnográfico por la distancia en el tiempo y por el reflejo de lo que la imaginación suponía para unos niños sin posibilidad de conseguir juguetes.



En el entorno de una sociedad eminentemente agrícola es lógico que se idearan juegos en los que utilizar productos del campo. Uno de ellos era el del “**gorrinico de zanahoria**”. Se cogía una zanahoria y se le clavaban pequeños palos simulando las cuatro patas. Estos palos eran de romero o de quebraollas (2). Se ponía otro en la parte de atrás, que hacía de rabo y dos más en la de delante, que hacían de orejas del gorrino. De esta forma tan sencilla nacía el juego con el que posteriormente se realizaba una especie de matazón. Se le cortaban las patas delanteras y traseras con su porción de zanahoria y se conseguían los correspondientes jamones y brazuelos. Así lo mismo con otras porciones del cuerpo como las costillas y la cabeza. Al final los niños, para hacerlo más real todavía, se comían los trozos y se terminaba el juego.

Otro, muy vistoso, era el de los **faroles** de corteza de melón, que se hacía para el verano. Se utilizaba un melón de agua (sandía) al que se le quitaba la corona por donde se unía a la mata. Luego se horadaba su interior para dejarlo hueco, sin la “carne”. Una vez limpio se le cortaban a la corteza unos trozos en forma de media luna, estrellas, cruces o círculos y se introducía una vela encendida para que al atravesar su luz, los agujeros, cubiertos por papeles de colores por dentro, produjera un efecto sobrecogedor, más aún cuando a veces lo que se representaba era un rostro grotesco. En la parte superior, alrededor de la corona, se le hacían agujeros para meter tres cordeles de guita de cerrar los pares (alpargatas) mediante los cuales poderlo agarrar y llevar, en la oscuridad de la noche, de calle en calle. El espectáculo era de lo más luminoso y divertido.

Dentro de este grupo quisiéramos recordar el tradicional **desperfollo**. Cuando llegaba la recolección del maíz se reunía la gente del barrio para quitarle la “farfolla” a las panochas, lo que se utilizaba un poco como juego por los más pequeños. La costumbre era que si aparecía una panocha con granos de color rojo, una “borracha” el que la encontrara tenía derecho a darle un beso a la chica que tuviera más a mano. De esta forma los chicos se animaban a “farfollar” con ganas, con lo que los amos de la casa tenían pronto las panochas limpias (para el consumo de los animales) y la perifolla o farfolla (para llenar colchones, entre otras aplicaciones).



Dos juegos muy interesantes en los que se utilizaban los dibujos de las cajas de cerillas y los huesos de cordero eran “los rebatos” y “las tabas” respectivamente. Para el primero se arrancaban de las cajas de cerillas las imágenes que las ilustraban, ya que, o no existían las estampas, o no se podían comprar. Se hacía un círculo con carbón en el suelo y se metían los cartoncillos. El que jugaba se mojaba los dedos y daba una palmada presionando los rebatos para conseguir que se dieran la vuelta. Cuantos más se daban la vuelta más se llevaba el jugador. Luego estaba el “**arri-ma pared**”, donde ganaba el que más los arrimaba a la pared. Al igual que con las zanahorias, nuestros padres doblaban el rebato por la mitad y le hacían cortes para simular rabos, orejas y patas, representando toda clase de animales.

Uno de los más antiguos de Hellín, que ya se practicaba en tiempos de los romanos, era el de las tabas. Se iban los chiquillos a los mataderos a pedir las, obteniéndose de las patas de cordero que eran cocidas, para pintarse después con fuchina (con un perrón había más que suficiente) de todos los colores, especialmente rojo, azul y verde. Para jugar se utilizaban cinco y en general se lanzaba una al aire para coger las que quedaban en el suelo. Existen varios métodos, siempre tirando primeramente las cinco al suelo: lanzando la primera con la mano derecha hacia arriba y antes de que caiga se coge otra y la primera se pasa a la izquierda. Así hasta la última cantando:

*“Mis tomas,
mis dejás,
las barbas
de las ovejas”.*

Otro cantar decía:

*“A mi una, la luna.
A mi una a mis dos,
las tabas de Badajoz.
A mi una, a mis dos y mis tres,
las tablas de Moisés,
donde mi santísimo rey
puso los pies.
A las cuatro,
las uñas del gato” (3)*

En esta última lanzada se estiraba la mano como la garra de un gato y se recogía la cuarta taba. Terminaba el juego lanzando una hacia arriba y dando un palmetazo en el suelo antes de que cayera. En otro se tiraba la taba y se cogían dos a cada lado con ambas manos. Por último estaba el de la mano boca abajo. Se tiraban las cinco tabas a la vez hacia arriba para que cayeran a la mano, pero con la palma boca abajo, para lo que se bajaba levemente el dedo corazón. Con esta mano derecha, procurando que no se cayeran las que habían sido atrapadas, se recogían las del suelo y se pasaban a la mano izquierda. Las cogidas primeramente se lanzaban hacia arriba y se agarraban al vuelo. Otra variante del mismo consistía en ir tirando las del suelo para que quedaran también sobre los nudillos.



Pasamos a tres curiosos juegos en los que se utilizaban trozos de papel. En el primero, con un cierto carácter mágico por su utilización como método adivinatorio. Las mocicas hacían siete bolitas de papel en las que previamente habían escrito siete nombres de mozos. Estos se dejaban en el interior de un vaso con agua. A la mañana siguiente, aquel que quedara en la superficie y no se hubiera hundido indicaría el nombre del que con ella se casaría. Es un ejemplo de magia de semejanza en el que se asocia el nombre que no se hunde con la persona que consigue la victoria -a la moza ganándole la vez a los demás. A pesar de su carácter adivinatorio se puede interpretar como un juego con el que se divertían mucho, al igual que con el de “**los mayos**”, menos trascendente. Se hacía el último día de abril, la víspera del primero de mayo. Las niñas hacían tres grupos de bolitas de papel. En uno se anotaban nombres de zagales, en otro de zagalas y en el tercero “flores”. Las flores eran todo tipo de adjetivos, desde los que se suponían un halago hasta los que eran de burla. Así se sacaba un nombre de chiquillo, que se emparejaba inmediatamente con una chiquilla y se le adornaba con la flor, que según lo que fuera produciría alguna mirada de complicidad o la más estruendosa de las carcajadas. En el de “**las cien madamitas**” se pegaban papeles a las uñas que se iban escondiendo entre las manos. Consistía en hacer creer que los papeles se cambiaban de dedo, ya que en cada movimiento se enseñaban dos distintos. Se decía:

*“Cien madamitas
en un madamal
y todas mean
a la par (...)”.*

De otro tipo pero igualmente con carácter adivinatorio era el del “**ciazo**”. En el aro de un cedazo de cerner harina se clavaban unas tijeras que pendían de la yema del dedo índice de dos niños, girando cuando respondía afirmativa o negativamente tras la invocación:

*“Por San Pedro, por San Pablo, por San Juan,
por todos los santos celestiales
y la Santísima Trinidad,
que sí... (se hacía la pregunta)
que ande (se refiere al cedazo)”.*

Un juego muy interesante era el de “**coger murciélagos**”. Lo curioso de este juego es que existía la ingenua creencia de que los trapos negros atraían a los murciélagos, por lo que se ataban a los extremos de largas cañas que se elevaban al aire. Los murciélagos, como es natural, no llegaban siquiera a rozar el ingenuo artillero.

Capítulo aparte merece el de los corros de los que hay gran variedad además del conocido “**corro ancho de la patata**”:

*“Al corro ancho de la patata,
comeremos ensalada,
lo que comen los señores,
naranjitas y limones,
Achupé, achupé, sentadita me quedé...”*

Y se ponían todas en cuclillas.

Otro corro es el de Adelancha. Una niña se sitúa en el centro del corro y se canta:

*“Adelancha, Adelancha,
una jardinera vi,
un jardín con muchas flores,
escogiendo las mejores
con la jardinera di”.*

Cuando se escucha la última frase la que está de “mama” coge a otra niña de la mano y cambian de lugar.

Había uno en el que dos niñas iban cogidas de la mano a los lados de una hilera en la que el resto estaban sentadas:

*“En el jardín de Aspera
que maravilla va,
que la que va en medio
hija de un capitán.
Que bien va, que bien va.
Sobrina de un alférez, hija de un coronel.
Soldadito a caballo
retírese al cuartel(4)”.*

Muy popular era “**el escondite pañuelo**”, en el que se tenía que encontrar el pañuelo previamente escondido en el más pequeño de los agujeros o debajo de una piedra. Conocemos dos versiones:

*“Al corro clarión,
fuente serena,
donde cogió el pañuelo
será que será...”.*

*“Arroyo claro,
fuente serena,
quien me lavó el pañuelo
saber quisiera ...”.*

Otros juegos distintos, en los que también se utilizaba el pañuelo, eran el de “**la gallinica ciega**”, que era un “pillao” pero con los ojos tapados por un pañuelo, y el llamado “**pañuelo**”, en el que el portador, entre la línea de salida de dos equipos contrarios, nombraba un número y salían dos contrincantes. Consistía no en coger el primero el pañuelo, sino en cogerlo y llegar hasta su territorio sin ser atrapado.

La “**sillica la reina**” viene de muy antiguo. Dos niños se cogían de las manos que previamente habían cruzado, con lo que se simulaba un asiento. Sobre éste se sentaba otro y se agarraba a los hombros de los portadores. Entonces se cantaba:

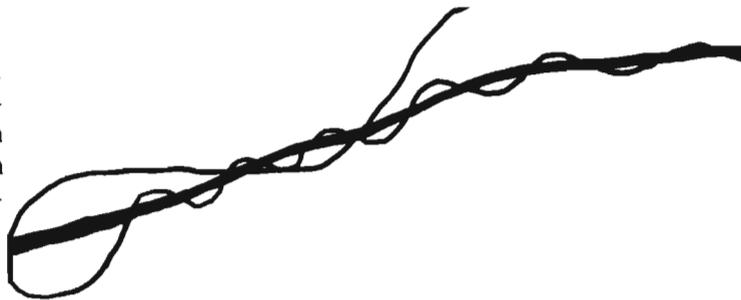
*“A la sillica la reina,
que se mantenga y no se caiga”.*

O bien:

*“A la sillica la reina,
que nunca se peina.
Un día se peinó
y la sillica se rompió”.*

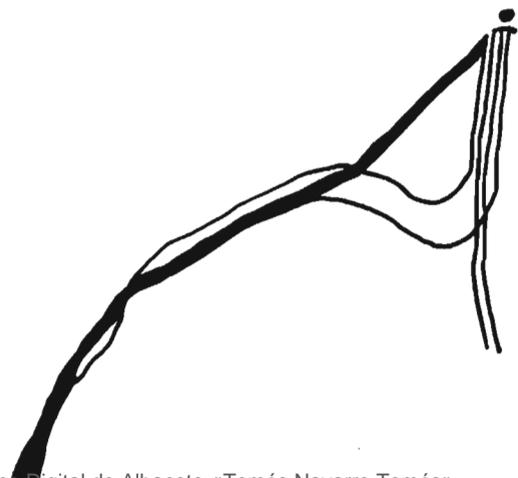
Algunas veces, de broma, previo acuerdo, los niños de abajo se soltaban las manos y el otro se caía al suelo.

Respecto a la construcción de utensilios se pueden destacar el de “**los palos**”, el de “**la rula**” y el de “**los tejos**”. En el primero se sacaba punta por ambos lados a un palo de madera. Con otro se golpeaba para que hiciera cabriolas en el aire, utilizándose varias técnicas. En una se le daba el golpe en un extremo para ver quien lo lanzaba más lejos y en otra, una vez que estaba en el aire, se le volvía a dar un segundo golpe bien dado para que llegara todavía a más distancia.



La rula era un aro con el que se recorría toda la calle, cuesta abajo, merced a un alambre alargado provisto de una vuelta en su extremo que lo controlaba y lo mantenía erguido para que fuera “**rulando**”.

Para jugar a los tejos no sólo hacía falta habilidad en el tiro sino una labor esmerada con el fin de retocar bien las puntas de un buen canto encontrado en la calle. Se prestaba una especial atención a la elaboración del tejo porque su vuelo dependía de lo suavizadas que estuvieran las puntas, hasta tal extremo que los tejos se guardaban de una vez para otra, para lo que se aprovechaba cualquier agujero o grieta de una pared, ventana o puerta. Jugaban tantos como querían y consistía en tocar, desde largas distancias a veces, el tejo del contrario, con el regusto incluso de rompérselo cuando le caía de punta. Si además de tocarlo, el pie montaba entre los dos tejos a lo largo y cabía pegado al suelo, a lo ancho, se decía “**monta y cabe**” y era mejor la jugada.





A señalar, por citar algunos, el juego de la “**bolas**”. Mucho antes de que las cristalinas invadieran las calles estaban las bolas de barro, las barrutas, que se hacían en las alfarerías. Algunos no tenían la suerte de tener una de éstas y tiraban con las chirrinas o chirriones, bolas de hierro que dejaban el dedo molido. Había otras de gran tamaño que se llamaban mataconejos.

Entre los muchos juegos estaba el normal de “matar”, de dar piques, consistente en tocar con la bola la del contrario, para ello siempre estaba por medio la fovorita, la “sortina”. En el juego del círculo” se metían muchas bolas y tirando se tenían que ir sacándolas, con cuidado de que la nuestra no cayera dentro porque entonces no se podía seguir jugando. En el “triángulo” se ponían tres bolas, una en cada punta, y se jugaba de forma similar. Luego estaba el “gua”. Había que meter la bola en un hoyo que previamente se hacía girando sobre la tierra el tacón del zapato (antes no estaban las calles asfaltadas). Se medía un palmo con la mano izquierda, y el meñique, hacia afuera, servía para proyectar el pulgar elevado hacia arriba (sin dejar de tocar el suelo con el primero), hasta tocar la muñeca de la mano derecha, de la que salía disparada la bola haciendo un resorte con sus correspondientes dedos corazón y pulgar. Había que dar el tute (golpe a la bola contraria), pie bueno (tenía que caber el pie entre las dos bolas tal como quedaran), mate (nuevo pique) y gua (se lanzaba al agujero para que entrara dentro). El ganador recibía las bolas, las estampas o los capones acordados.

Con “**las chapas**” se hacía algo por el estilo. Los niños iban a los bares y tascas a pedirlas. Se lanzaban por el suelo con las puntas hacia arriba para que no se frenaran. Con estas chapas era costumbre en aquel tiempo hacer cortinas. Las tiras se formaban doblando las chapas sobre los correspondientes cordeles.

Con “**los zompos**” (y zompetas) lo propio era pintar la coroneta con rayas, con lo que al girar se veían franjas de colores muy bonitas, y ponerle una chincheta dorada en el centro de la parte superior. El proceso de elaboración del equipo no podía pasar por alto el colocarle, al extremo del hilo que se anudaba en los dedos, dos reales de los del ancla, enganchados por un nudo en el agujero. La habilidad se demostraba no sólo haciéndolo girar sino recogéndolo con la mano derecha (entrando la púa entre los dedos angular y corazón) con el fin de que girara un buen rato sobre la palma de la mano extendida y aún se pudiera hacer caer sobre el muslo, que rebotara y se volviera a coger. Lo normal era tirarlo y hacerlo zurrir con varios estilos. Al papa, padre o macho era el normal, lanzándolo al suelo directamente, clavándose con fuerza. Era el utilizado para picar los de los contrarios. A la mama, madre o hembra era de forma horizontal y caía suavemente. Este se utilizaba en zonas donde había asfalto o dentro de las casas, ya que el golpe hubiera producido daños a la púa. Y ya como acrobacias, a la paloma o mariposa, cuando se tiraba hacia arriba, como si fuera a volar, y al futbol, que se ponía con la púa hacia arriba, en el suelo, cogida la cuerda con el pie izquierdo. Con el derecho se le daba una patada y tenía que recobrar su posición original y seguir girando. Entre los juegos de ataque existía el riesgo de que al perder se hiciera “chicha”, lo que daba opción a que el adversario pudiera lanzar una piedra (siempre se elegía la más grande posible) contra el zompo y partirlo, si le daba de lleno, por la mitad. Al grito de ¡chicha! se hacía trozos la madera y al propietario tan sólo le quedaba el consuelo de encontrar la púa para algún otro de los suyos que la hubiera perdido.

Estos juegos, ante los abundantes desacuerdos, daban lugar a los calificativos de marrulleros y marafiosos a los que hacían marrulla o maraña, es decir, trampa.

Y ya, aunque muy someramente, no quisiera dejar de hacer una relación de juegos como **“el pijotón”**, saltando sobre el que **“amochaba”**, relacionado muy estrechamente con **“la opia y muda”** y **“la Sevilla”**, esta última con el famoso espolique y el pichi y culá; **“el churruvá”**, con el churro-media manga-mangotero, ¿cuál es el primero?; **“las ratas”**, la de dar el pelotazo al primero que pillabas y la de coger el reflejo de un espejo en la pared. El viejo juego de **“el canto”** era un escondite en el que el ganador decía: **“levanto el canto por todos mis compañeros y por mí el primero”**. **“El un, dos, tres, chocolate inglés”**, **“los patines de cojinetes”**, **“el veo veo”** y el de **“a la rurrú, que he sido yo”**, emparentado con el agresivo **“abejorro”**, con el zumbido después de la bofetada.

No había fin en **“la comba”**, con las niñas saltando una tras otra, saltando y cruzando los pies, o con el cartero que trae tantas cartas como saltos hay que dar. Como no lo había con **“el elástico”**. Estaba **“el tren del pasen verbena, jardín de Cartagena”** y **“el marro”**, en el que niño tras niño se van uniendo cada vez que se tocan. Cercano está el **“látigo”**, en el que todos terminaban cayendo al suelo. El de **“el teléfono”** o **“las prendas”**, con los niños sentados en la peana, y los juegos de **“palmas”**, como el de **“la ratita presumida”**, **“en la calle- lle”** y **“tan tan fa a la garra”**, cambiando de letra y dando la vuelta con los puntos cardinales. Desde el de **“las madres y las hijas”** que después se llamaría de **“los papás y las mamás”**, con piedras por lentejas y arroz, hojas de olivera

por sardinas, hasta el de **“Miguel Miguero”**, **“Arroz con leche”**, **“Mambrú se fue a la guerra”**, las familiares **“rechonchas”**, la **“tintirina”** o **“Antón Pirulero”**.

La lista afortunadamente se hace interminable y nos ofrece la visión de una profunda memoria colectiva y de una complejísima cultura popular que no deja de desaparecer y que tenemos que recuperar.



NOTAS

(1) Aportaciones de Dolores Villanueva, Dolores Iniesta, María Dolores Sánchez, Josefa Villanueva, Llanos Sánchez, Consuelo López, María Sánchez, Francisco Rodríguez, Víctor Martínez y Ezequiel Ruiz.

(2) El quebraollas es un arbusto similar al romero pero más fino. Servía para tostar el azafrán, el romero no.

(3) Aquí se observa una aportación de **“las doce palabras retornás”**: una oración funeraria pronunciada cuando una persona iba a morir, para que el diablo no se apoderara de su alma. Esta práctica se describe en **“Ritos mágicos de la comarca de Hellín-Tobarra”**.

(4) Aunque así exponemos la transcripción fonética, lo de jardín de Aspera ofrece una similitud con Jardín de las Hespérides, como se denominaba al Archipiélago Canario en la antigüedad.



Hacia un

MAPA DEL
JUEGO EN
ALBACETE

LOS JUEGOS POPULARES EN LA PROVINCIA DE ALBACETE	BOCHAS	PETANCA	ESCAMPILLA	TANGANA	BOLEO	REJA	BARRA	TIRA-SOGA	PANUELO	RAYUELA	PEDRETIAS	ESTIRAGARROTES	ECHAR EL PULSO	SILLA	SANTOS	CARAS	ARRIME	PELOTA MANO
ABENGIBRE				X	X	X		X	O		X	O	O		X	X	X	O
ALATOZ			X	O	O	X		O	O	O	X	O	O	X	O	O	O	O
ALBACETE	O	O	O	O	X	X	X	O	O	X		X	X	O		X	O	O
ALBATANA		O	O		O		X	X	O	O	O	O	O	O	O		O	X
ALBOREA	X	X		O	X			O	O	X	X	X	O	O	X	X	X	O
ALCADOZO	X	X			O				O	O	O	X	O	O	O	O	O	O
ALCALA DEL JUCAR	X	X	X	X	X	X	X	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O
ALCARAZ			X	X	O	X		O	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O
ALMANSA	O	O	X	X	X	O	X	O	O	O	X	X	O	O	X	X	O	O
ALPERA		O				O		O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
AYNA	X	O	X	X				X	O	O	O	O	O	O	X	O	O	X
BALAZOTE			O		O	X		O	O	O	X	O	O	O	X		X	
BALSA DE VES				X	X					X		X	X	X	X	X	X	X
BALLESTERO	O	O		O	O				O	O		O	O					
BARRAX			O						O	O	X	X	O	O				
BIENSERVIDA					X			X	O	O	X	O	O	O	X	X	O	O
BOGARRA		O	O	O	O			O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	
BONETE	O	O	O	O				O	O	O	O	X	O	X	X	O	O	
BONILLO		O	X	O	O	O	X	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
CARCELEN				O	O			O	O	O	O	O	O			O	O	O
CASAS DE J. NUÑEZ				O	X	X	X	X	O	O		O	O	O	O			O
CASAS DE LAZARO		O						O					O					
CASAS DE VES	O	O		O				O	O	O		O	O	O	O	O	O	O
CASAS IBAÑEZ			X	O	X			O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
CAULETE		O						X	O	O			O	O		O	O	O
CENIZATE	X	O	X	X	X	X	X	O	X	X	X	X	O	X	X	O	X	O
CORRALRRUBIO				O	X	X	X	O	O	O		O	O	O	O	O	O	O
COTILLAS	X				X			X	O	O		X	O	O	O	O	O	O
CHINCHILLA	O								O	O			O	O	X	O	O	O
ELCHE DE LA SIERRA		O	X	X	X				X	O			X		X	X		X
FEREZ			O	O	O			O		O	O	O	O	O	O	O	O	O
FUENSANTA			O	O	X	X		O		O	X	X	O	O	X	O	X	O
FUENTEALAMO			O		O				O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
FUENTEALBILLA		O		X	O			O	O	O			O	O	O	O	O	O
LA GINETA	X	X	X	O	X	X	X	O	O	O	X	O	O	O	O	O	O	O
GOLOSALVO				X	X	X		X	O	O		X	X		O	X	X	X
HELLIN	O	O						X	O	X			O	O	X		O	
LA HERRERA	X	X	X		X	O		O	O	O		O	O	O				O
HIGUERUELA					O				O	O	O		O	O				
HOYA GONZALO		O			O			O	O	O	X	O	O				O	
JORQUERA			X	X				X	X	O		X	O	X	X	O	O	O
LETUR		O		O	O		O	O	O	O	O	X	O	X	O		X	O
LEZUZA	X	X	X	O	X	X		O	O	O	O	O	O	O	O		O	

LOS JUEGOS POPULARES EN LA PROVINCIA DE ALBACETE	BOCHAS	PETANCA	ESCAMPILLA	TANGANA	BOLEO	REJA	BARRA	TIRA-SOGA	PANUELO	RAYUELA	PEDRETAS	ESTIRAGAROTES	ECHAR EL PULSO	SILLA	SANTOS	CARAS	ARRIME	PELOTA MANO
LIETOR		X	O	O				X	X	O	X	X	X	X	X	X		X
MADRIGUERAS		O							X	X			O	O				X
MAHORA			X	X	X	X		O	X	O		X	O	O	X	X	O	O
MASEGOSO				X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	
MINAYA	X	X	X	O	X	X	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	X	
MOLINICOS	O		X	O	O				X	O	X		O	O	O	O		X
MONTALVOS	X	X		X				X	O	O	O		O	O	O	O		
MONTEALEGRE	X					X			O	O	O	X	O	O		X	O	O
MOTILLEJA	O	O	X	X				X	O	X	X	X	O	O	X	O	X	O
MUNERA	X	O			O	O		O	X	O	O		O	O	X	O	X	O
NAVAS DE JORQUERA		X	O	O					X	O		X	O	O	O	O	O	O
NERPIO		X	O	O	X			O	O	O	O		O	O	O	O	O	O
ONTUR	X	O	X	X	O	X	X	X	O	X		X	O	O	O	X	X	O
OSSA DE MONTIEL					O	O		X	O	O	O	O	O	O	O	O	O	X
PATERNA DEL MADERA					O			O		O	O	O	O	O		O		O
PEÑASCOSA	X	X	X	O	O	X	X	O		O	X	O	O	O	X	X	O	O
PEÑAS DE S.PEDRO			X	X	O	O	X	X		O	X	O	O	O	X	X	X	O
PETROLA		X			O	O		O	O	X		O	O	O				
POVEDILLA					X	X		O		X	X	O	O	O	X	O	O	X
POZOHONDO		O				X		X	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
POZO LORENTE	X	O		O	X			O	X	O		O	O	O	X	O	O	O
POZUELO			O	O	O		O							O	O	O	O	
RECUEJA			X	X	X			X						X	X	X	X	O
RIOPAR	O	O	X	X	O			O	O	O	X	X	O	O	O	O	X	X
ROBLEDO					O			O	O	O	X		O	O				
LA RODA		O	X	X	O	O		O	O	O			O	O	O	O	O	O
SALOBRE		O		X	O			O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	
SAN PEDRO	O			O	X	X	X	X	O	X	X	X	O	O		O	O	
SOCOVS		X			O	X		X	O	O			O	X	O		O	
TARAZONA	X	O	O	O	X	O	X	O	O	O		O	O	O	O	O	O	O
TOBARRA		O	X	X				O	O	O		X	O	O	O	X	O	O
VALDEGANGA	X	X		X	X			O	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O
VIANOS	O	O	X		X	X		O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	X
VILLA DE VES										X		X	X	X		X		X
VILLALGORDO DEL JUCAR		O	X	X	X	X	X			X		X	X	X	X	X	X	
VILLAMALEA			X	O	X	X		O		O		X	O	X	X	O	X	O
VILLAPALACIOS					X			X	O	O	X	X	X					X
VILLARROBLEDO				O		O	O						O					X
VILLATOYA				O								X	X	X	X	X	X	O
VILLAVALIENTE		X		O	X			X		O		X	O		X	O		O
VILLAVERDE DEL GUADALIMAR	X	X	X	X	X	X	X	X	X	O				O		O		O
VIVEROS	X	X	X	O	O	O	X	O	O	O	O	O	O	X	O	O	O	O
YESTE					X			X	X	X	X	X	O		X	O	O	O

O Se juegan. X Se jugaban

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS

COORDINADORA PROVINCIAL DE ARTES Y COSTUMBRES POPULARES

Datos generales

- 1.- Nombre más conocido del juego _____
- 2.- Otras denominaciones con que se conoce _____
- 3.- Lugar de recogida de la información _____
- 4.- Nombre y apellidos del agente de recogida _____
- 5.- Fecha en que se recoge _____
- 6.- Se practica en la actualidad: ___ Si, ___ No.
- 7.- Si no se practica, ¿cuál es la última fecha en que recuerdas haber visto jugar? _____

Datos del informador

- 1.- Nombre y apellidos del informador _____
- 2.- Edad del informador _____
- 3.- Lugar y provincia de nacimiento del informador _____
- 4.- Años de residencia del informador en el lugar que se recoge la información _____

Los participantes del juego

- 1.- Número mínimo de participantes _____ y máximo _____
- 2.- ¿Se juega en equipo? _____ ¿O individualmente? _____
- 3.- Número mínimo que compone un equipo _____ y máximo _____
- 4.- ¿Los equipos están formados de antemano o se forman entre los asistentes antes de comenzar?
(Tacha lo que no proceda).
 - Siempre están formados de antemano
 - Casi siempre están formados de antemano
 - A veces están formados de antemano y otras antes de jugar entre los asistentes
 - Casi siempre se forman antes de jugar entre los asistentes
 - Siempre se forman antes de jugar entre los asistentes
- 5.- Describe los métodos que se utilizan para formar los equipos _____
- 6.- Si se utilizan frases o canciones para la elección de equipos escribe su texto _____

El lugar donde se practica

1.- ¿Existen lugares o zonas concretas donde se reúne la gente a jugar?

¿Cuáles?

2.- ¿En qué espacio se realiza el juego? (Calle, campo llano, habitación, etc.)

3.- Describe las características de la zona de juego

4.- Dibuja un croquis con las medidas de la zona de juego

5.- Cuidados que se realizan en la zona de juego (Ej.: Se riega, se aplanan, se quitan piedras, se hacen agujeros, etc.)

6.- ¿Se ha producido alguna variación en las medidas, zonas de juego, etc.?

Los objetos que se utilizan

1.- Número total de objetos necesarios para el desarrollo del juego. Diferenciados por su forma, color, etc. (Ej.: Balón-1, canasta-2, alfil blanco-2, alfil negro-2)

2.- Materiales con que están fabricados los objetos

3.- Descripción de la forma de los objetos

4.- Dibuja un croquis de los objetos y sus medidas

5.- ¿Se realiza algún cuidado a los objetos para su mantenimiento? ¿Cuál?

6.- ¿Se ha producido alguna variación en el número, tamaño, forma, material, etc., de los objetos en los últimos años?

El desarrollo del juego

1.- Antes de comenzar a jugar ¿Se hacen elecciones? (Ej.: De campo, de objetos de juego, quién comienza etc.) ¿Qué se elige?

2.- ¿Cómo se hace esta elección?

3.- Describe el desarrollo del juego:

4.- En los juegos existen unas normas que penalizan acciones. ¿Cuáles son estas acciones antirreglamentarias y qué pena suponen?

5.- Describe el sistema de puntuación que se sigue para ganar el juego.

Intensidad de la práctica del juego

1.- ¿Cuántas veces se juega y por cuantos grupos diferentes se practica?

Al menos una vez al día

1 grupo

Al menos una vez a la semana

2 a 5 grupos

Al menos una vez al mes

6 a 15 grupos

Al menos una vez al año

16 ó más grupos

2.- ¿Existe algún período del año, fiesta o celebración en el que se concentra su práctica? ¿Cuál?

3.- ¿Se organizan campeonatos del juego?

4.- ¿Cuántos al año? ¿En qué períodos del año?

5.- ¿Cuántas personas participan en estos campeonatos?

6.- ¿Quién organiza estos campeonatos?

Origen del juego

1.- ¿Sabe en qué fecha se comenzó a practicar el juego en su localidad? _____

2.- ¿Sabe cómo se comenzó a jugar en la localidad? (lo trajo alguien, surgió por algún motivo, etc.) _____

3.- ¿Sabe si se practica este juego en otros lugares? ¿Cuáles? _____

4.- Si en la actualidad no se practica el juego ¿Recuerda la última fecha en que vio practicar el juego? ¿Cuánto hace? _____

Otros aspectos culturales del juego

1.- Vocabulario. Señala y define los nombres o acciones características de este juego brevemente _____

2.- Escribe las frases o refranes que se utilicen en la práctica del juego o hagan referencia a él _____

3.- Escribe el texto de las canciones que se utilicen en el desarrollo del juego _____

4.- Indica si se utiliza alguna indumentaria o señal en la práctica del juego (Ej.: Camiseta, etc.) _____

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS POPULARES

Realizado por:

Localidad:

Marcar con una cruz lo que corresponda.

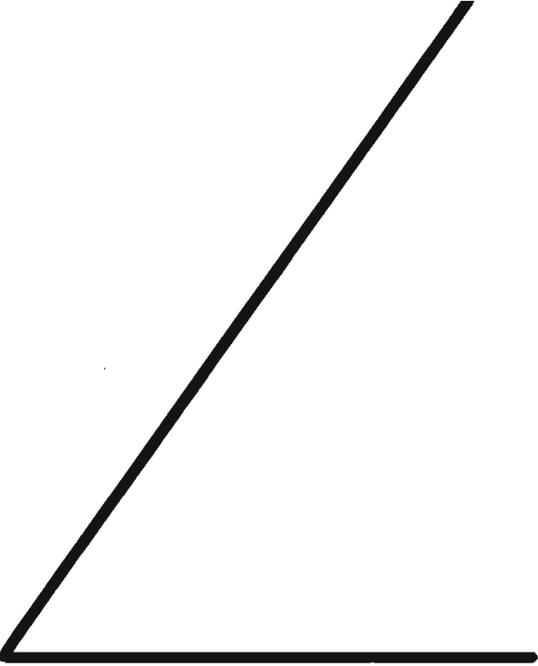
NOMBRE DEL JUEGO	NOTAS RESUMIDAS SOBRE EL JUEGO	Se juega	Se jugaba
Bochas (bolas de madera)	Juego de pericia que consiste en arrimar el mayor nº de bolas a un bolín más pequeño.		
Petanca (bolas de metal)	Igual que el anterior		
Escampilla, tranco, etc.	Lanzar golpeando con un palo un cilindro de madera con extremos puntiagudo, apostando el lanzador sobre la distancia de su tiro.		
Tángana, chusca, chusque, caliche, bolinche, chito, etc	Consiste en derribar con unas piezas metálicas un cilindro de madera sobre el que se coloca una moneda.		
Bolea, boleo, etc	Consiste en lanzar lo más lejos posible una bola de metal por un camino.		
Lanzamiento de reja	Lanzar lo más lejos posibles una reja (pieza del arado)		
Lanzamiento de barra	Lanzar lo más lejos posible una barra cilíndrica de metal terminada en punta.		
Tirasoga	Juego de fuerza que consiste en atraer hacia una zona al otro equipo, tirando de una cuerda.		
Pañuelo	Juego de astucia y velocidad que consiste en llevar un pañuelo que es sostenido en el centro del terreno, al campo de un equipo.		
La Rayuela	Se juega lanzando un tejo sobre varias casillas dibujadas en el suelo y saltando con un solo pie.		
Las pedretas	Consiste en lanzar al aire una pedreta y recoger del suelo otras, antes que la que se ha lanzado caiga.		
Rueda del alpargate	Sentados en círculos, uno gira alrededor con el alpargate, dejándolo detrás de alguno de los sentados.		

Ricotín, ricotán	Sentado uno en una silla, otro pone la cabeza sobre las piernas del primero. El de la silla golpea la espalda del otro.		
Las tres en raya	En un cuadrado con sus diagonales y medianas, hay que intentar colocar tres fichas en raya.		
La sillica la reina	Entrelazando dos niños las manos, llevan a otro sentado.		
Manos arriba	Dos grupos se esconden. Intentan descubrir a los jugadores contrarios.		
Las cuatro esquinas	Cuatro compañeros se sitúan en las esquinas y otro en el centro. Los de las esquinas intercambian sus sitios.		
El estiragarrotos	Dos niños sentados en el suelo, frente a frente y con los pies apoyados el uno contra el otro. Los dos tiran del garrote.		
Echar el pulso	Apoyando los codos de un brazo sobre una mesa y cogidos de las manos se intenta empujar la mano del otro hacia la mesa.		
La silla, pídola, piola, etc.	Saltar a uno o varios compañeros que están agachados.		
Los santos	Con un tejo se intenta sacar de un determinado espacio, cromos, cartas, caras de cajas de cerillas, etc.		
Las caras, cara o lis, etc.	Juego de apuesta con dos monedas		
El refine, arrime, etc.	Arrimar fichas o monedas a una línea o muro.		
Pelota a mano, juego de pelota, frontón, etc.	Devolver, por turnos, una pelota a una pared, hasta que uno de los jugadores falle.		
Con las manos	Los niños, puestos uno frente a otro, cantan y se golpean las manos haciendo mil combinaciones.		

ANA ARNEDO GARCIA



Artesana del juguete



Nací en Fuenteálamo, provincia de Albacete. A los 17 años empecé a fabricar mis primeros juguetes de madera, lo hice en un taller montado por mi hermano y unos amigos, en Godella (Valencia). ¿Maestros?, mi hermano, y un artesano italiano llamado Rossi Giulio. En este taller se trabajaba para sobrevivir, durante la semana se fabricaban piezas, el fin de semana se salía distribuir las, para así poder comprar las materias primas necesarias para seguir manteniendo el taller.

Yo necesité estar allí dos meses, para aprender lo básico, cuáles son las materias primas y cómo utilizarlas, lo demás, un poco de maña y otro poco de imaginación, creo que son dos cosas necesarias para fabricar un juguete.

Pasados estos meses, monté mi propio taller, y hasta ahora he ido amortizando todos los gastos del local, materiales, etc.

Durante todos estos años, he participado en ferias de artesanía nacionales y alguna internacional, pero sin obtener mucho éxito, por no tener una infraestructura competente. También he realizado exposiciones de las cuales han salido resultados bastantes favorables.

Para mí, estos últimos años han sido un poco decepcionantes, con respecto a la artesanía, puesto que existe una gran competencia de mercado, las fábricas hacen juguetes a mitad de precio del que un artesano lo puede fabricar y entonces resulta muy difícil competir a esos niveles.

Cada vez queda menos gente capaz de apreciar una pieza de artesanía, bien debido a la economía, o debido al desconocimiento de estos artículos.

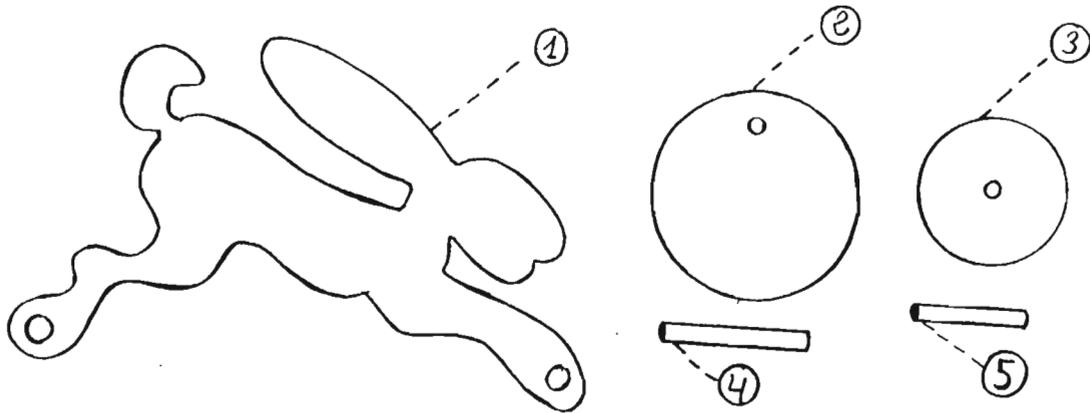
¿Qué material necesito?

En primer lugar materias primas -madera y pintura-, en segundo lugar herramientas -sierras para cortar la madera (éstas dependen del tipo de madera que se utilice), martillo, alicates, destornillador, taladro, clavos, cola, lija, etc.-. Nada especial como veis.

La fabricación del juguete, empieza con el diseño sobre el papel, estudiando proporciones, etc... luego lo pasamos a la madera; el siguiente paso es cortarlo con la sierra, después lijarlo. Seguidamente lo montamos, esta es, quizá, la parte que más maña requiere, puesto que normalmente utilizamos maderas finas y hay que pegarlos con cuidado, si un juguete queda mal montado, puede romperse enseguida. Una vez que tengamos montado el juguete pasamos a pintarlo y decorarlo, para esto hay que utilizar la imaginación y el buen gusto.

A veces pienso ¿Cuál es la meta última de mi trabajo?. Seguramente algo práctico, entretener a un niño, o completar la decoración de una casa; es fácil imaginar algo más, por ejemplo, imagínense: construir todo un mundo de madera, o sea hacer de dios para instalar dentro de lo existente un mundo

más perfecto y frágil de cosas de madera con relojes de cuco, mesas, vajillas, caminos entre árboles, un sol que ilumina, un lago, cisnes, un castillo, soldados y pastores, un rey, un rey silencioso que dio una sola orden muda que ni él mismo escuchó, una reina triste que mira por una ventana de madera el paisaje nevado, un niño jugando entre las rocas, en el bosque, un unicornio, muchas palomas, un tigre eternamente en acecho, con la mirada pintada sobre la piel pintada de una cebrá, imagina un dios detrás de las nubes, también de madera, como si la madera pudiera forjar la divinidad, y más allá tras el telón del cielo otro más poderoso, con manos que son herramientas, las herramientas de la creación, también ellas y él de madera con sus ojos iluminados por un azul tormentoso; imagino un viento misterioso que mueve una palanquita oculta en la espalda del demiurgo y entonces todo se mueve, por fin el tigre salta sobre la cebrá y ésta huye, la princesa de cedro oloroso llora entre la ventana, mientras ve a su amado alejarse entre la nieve, el rey levanta la mano y grita, el niño busca entre las piedras, el sol se mueve hacia el poniente y oculta su fuego amarillo en una nube de álamo blanco y así todo, incluso el misterio, empezaría.



¿Cómo se hace un juguete?

Piezas

1. Cuerpo del conejo: Se puede hacer en contrachapado, de 10 mm. de grosor. En el extremo de cada pata, le haremos dos agujeros de 10 mm. de diámetro.

2. Rueda trasera: Son dos piezas iguales, de 10 mm. de grosor. El agujero será de 8 mm. de diámetro.

3. Rueda delantera: También son dos piezas iguales de 10 mm. de grosor, con un agujero en el centro de 8 mm. de diámetro.

4. y 5. Ejes de las ruedas: Son palos redondos de 8 mm. de diámetro.

Modo de hacerlo

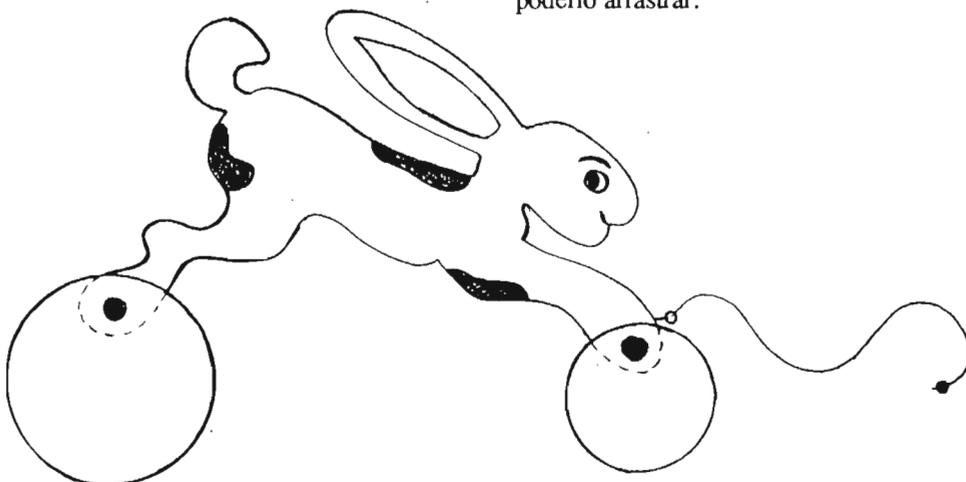
1. Marcamos y taladramos las piezas.

2. Se cortan y liján.

3. Se pintan y decoran, por separado, puesto que así resulta más cómodo.

4. Y por último se monta. Para montarlo, sólo utilizaremos cola y un martillo pequeño.

Primero ponemos un poco de cola en los extremos de los ejes, y luego los introducimos por los agujeros. Luego los pasamos por los agujeros de las patas del conejo, y volvemos a poner cola en el otro extremo de cada palo, le damos un poco con el martillo para asegurarnos de que se han quedado bien metidos. Por último, ponemos un cáncamo en la pata delantera, y de él atamos una cuerda, para poderlo arrastrar.





Tratar de justificar a estas alturas la necesidad del juego puede parecer una pretensión absurda y un intento ocioso, porque aparentemente el juego es algo obvio de demostrada necesidad.

Sabemos con certeza que el juego contribuye decisivamente al crecimiento personal, fortalece la identidad de la persona, potencia y estimula las capacidades creativas y expresivas del individuo y es factor de equilibrio fundamental en un mundo progresivamente más hostil.

Sin embargo no es menos cierto que la inmensa mayoría de la gente no juega o lo hace muy mal.

Tratamos de rescatar la dimensión universal del juego y el valor que en sí mismo tiene: Jugar por placer, jugar para divertirse, jugar porque sin juego es imposible ser personas.

MANIFIESTO

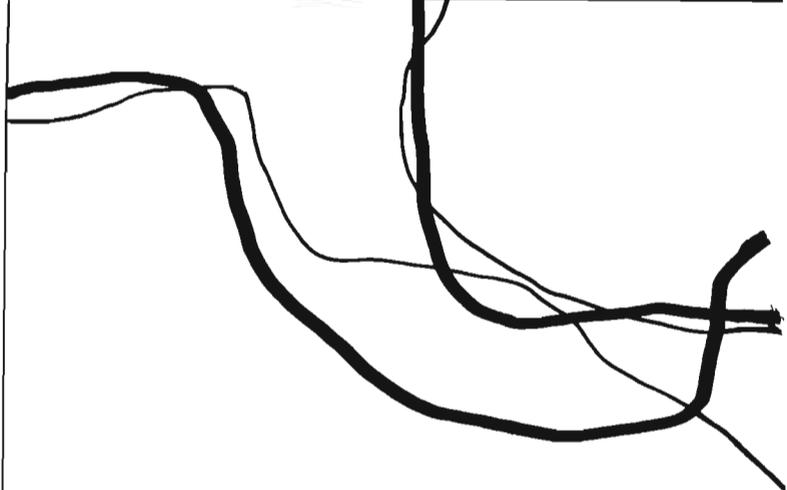
Que el **niño** y el **adolescente** se ven cada día más mediatizados en sus necesidades lúdicas por la publicidad consumista que elimina la libertad de elección, por objetivos mercantilistas que en nada tienen en cuenta al sujeto, por el automatismo que desprecia de manera cada vez más clara el papel protagonista y creador del niño en el juego para convertirlo en un mero espectador pasivo de “maravillosos artefactos” que evolucionan y realizan las más variadas funciones de manera automática, en fin, que cada día el niño ve más limitadas sus posibilidades de jugar en el sentido más amplio y exacto de la palabra, es algo de lo que da fe el éxito de los juegos didácticos y creativos, al menos en ciertos ambientes, la vuelta a los materiales naturales y tradicionales y la importancia que se le da al tema en revistas y medios especializados.

En el caso del adulto esta situación se ve agudizada porque ni siquiera se juega mal, porque no se juega. Como mucho se “mata el tiempo” o se utilizan ciertos juegos de azar para tratar de conseguir dinero fácil o sentir el gusto del riesgo, o se “juega” siempre que sean juegos de escaso compromiso personal donde no haya que mostrar ninguna parcela de uno mismo sino sólo ingenio o habilidades que a nada obligan.

Lo cierto es que la rutina, la masificación, el aislamiento progresivo, la insatisfacción, la búsqueda desaforada de nuevas fuentes de placer se hallen donde se hallen y al precio que sea, el consumismo desenfrenado, el deterioro del medio natural, la pérdida de las raíces e identidad personal, la agresión constante de un mundo en el que el hombre ha dejado de ser hace mucho tiempo protagonista para pasar a ser, ni siquiera estrella invitada, sino tan sólo un extra más.... todo ello parece demostrar que hoy más que nunca es necesario y que no es para nada ocioso volver una y otra vez sobre ello.

Valoramos la importancia de iniciativas como las ludotecas o centros de juego, talleres creativos, de expresión corporal, plástica, musical, literaria... que profundizan en las posibilidades del juego.

Nos parece preciso estimular cualquier iniciativa que valiéndose del juego, o buscando el juego por sí mismo, contribuya a aumentar la conciencia sobre la urgencia de volver al juego.

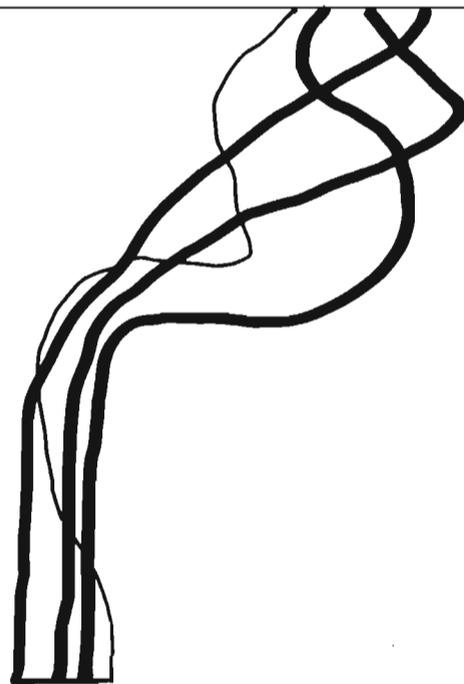


POR EL JUEGO

Consideramos inaplazable que formadores, terapeutas, animadores grupales, trabajadores sociales, investigadores... sean los primeros en responder a esta necesidad, recuperando sus propios hábitos y prácticas lúdicas, formándose y preparándose para servir de iniciadores en el juego de aquellos que están bajo su tutela.

MANIFESTAMOS pues la urgente necesidad de recuperar el juego como un tiempo y espacio libre de relación con los otros, de comunicación, creación y expresión espontánea donde el individuo, afirmándose frente a las presiones masificadoras y uniformistas, frente al consumismo, ponga en marcha, experimente y actúe todas sus potencias como ser individual y social, de una forma gratuita, placentera y gratificante.

Porque toda persona tiene el derecho inalienable de jugar y este derecho natural responde a una profunda necesidad primaria y conlleva el deber de poner los medios precisos para que el juego sea de nuevo posible.



Coordinadora provincial de artes y tradiciones populares. (Hemos tomado como documento base el manifiesto del colectivo TALUD. Taller de juego de Fernando de la Riva y Manuel García Blanco).